总第 15 期

全彩印大型游戏月刊

游戏机实用技术

Practical Techniques For Games

2000年2月号

MICHAEL JACKSON 参加DC游戏开发

莎木不完美，碧玉也有瑕

樱大战GB

生化危机DC

鬼武者

心跳 2全手册

CHRONO CROSS 完全攻略

饿狼最新作全出招表

GT 赛车2

全隐藏车取得方法+考牌攻略

本期赠《修道院之谜》大幅海报

STREET FIGHTER III W IMPACT

社长／总编：司　马
常务副社长：马　力
编辑部主任：王　义

责任编辑：蔡建华
编　　辑：黎俊义　郑　翔
　　　　　杨　晶　杨　文
　　　　　李海祥　高晓兰
美术总监：马如骁
电脑制作：顾咏梅　张　玫

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话(传真)：0931-8668378 8659190 8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

主管单位：甘肃省科学技术协会
主办单位：兰州祥云电子信息有限公司
出版单位：《游戏机实用技术》杂志社

印　　刷：广州丰彩彩印有限公司
发　　行：兰州市邮政局
出版日期：2000年2月10日
定　　价：人民币12元

各地书商订购请致电：013609325110

VOL.15

content

游戏情报站

space channel 5由迈克尔·杰克逊亲自配音 2
莎木不完美 碧石也有瑕！ 4
要玩海豚版《萨尔达传说》还要等五年？ 5

前线狙击

莎木一章 横须贺 8
樱大战GB 9
GO GO GOLF 10
2000甲子园 10
DONKEY KONG 64(大金刚64) 11
RIDGE RACER V(山脊赛车5) 12
With You ~ with Toy Box ~ 13
FRIENDS ~ 青春之光芒 ~ 13
游戏王 真DUEL MONSTERS被封印的记忆 14
电脑战机 VIRTUAL ON 16
鬼武者 17
KOUDELKA(修道院之谜) 18
生化危机GUN SURVIVOR 19
决战 19
生化危机·代号：维罗尼卡 20
ETERNAL ARCADIA 21
GUILTY GEAR 2 22
“神”RPG 23
GBC游戏集锦 24
PUYOPUYOON ~ 与卡君一起 ~ 25
PUYO PUYO DA！ 25

特快专递

寄生前夜2 26
Vib ribbon 27
GRAN TURISMO 2(GT赛车2) 28

攻略透解

CHRONO CROSS(超时空之轮) 30
胜利十一人4队员英文名单 49
心跳回忆2 52
GRAN TURISMO 2(GT赛车2) 70
饿狼MARK OF THE WOLVES 74

读编往来 76
二手市场 79
论尽江湖——玩友自由谈 80
游戏黄金眼 82
女生常谈 85
玩具精品——逛街纸上行 86
秘技门 88
金手指尖 90
星之心画廊 92
玩友沙龙 94
游戏发售大观园 95
游戏排行榜 96

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉5代
FC	任天堂

游戏类型

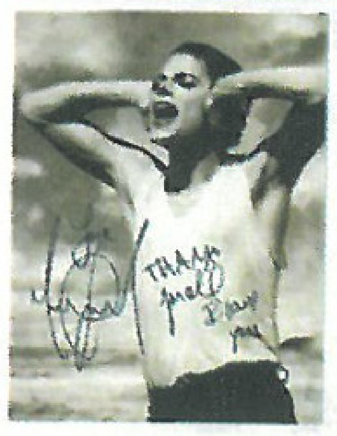
STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA	世嘉	德间书店	
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三荣书屋
ASCII	阿斯克	KOEI	光荣
ATLUS	阿特拉斯	HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX	艾尼克斯
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
角川书店			

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换

DC 最新跳舞游戏 space channel 5 是由 MICHAEL JACKSON 亲自配音



space channel 5 必买啦!

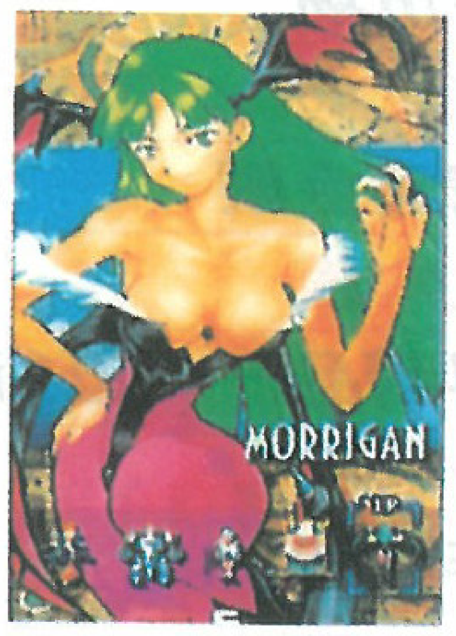
GameSpot 得到消息: Space Channel 5（太空频道 5）中“太空迈克尔”角色的配音将由真正的流行

负责。玩家从游戏中那独特的吼叫声中就能分辨出那是迈克尔杰克逊的声音。如果你不信的话，到游戏结束后看看片尾制作人名单就知道所言非虚了。

《武装飞鸟 2》将由 CAPCOM 移植到 DC 上?

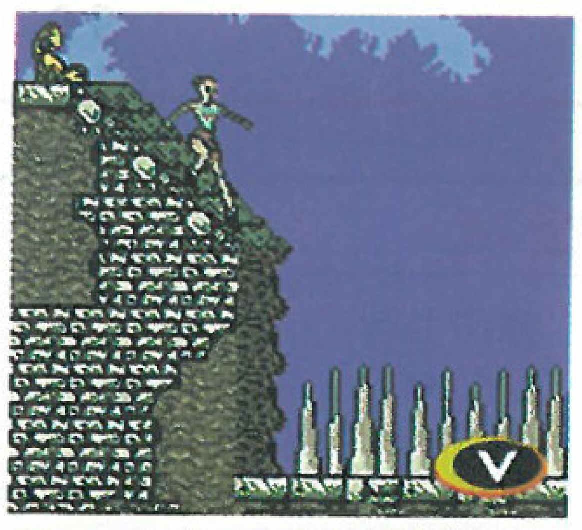
CAPCOM 在日前公布了关于 Dreamcast 射击游戏 - Gunbird 2 的细节. 这款射击游戏是 CAPCOM 和彩京的合作计划. 彩京是以 2D 射击游戏闻名的日本厂商, 打击者1945(Striker 1945)系列就是它的得意作品.

CAPCOM 表示在 Dreamcast 版中, 总共会有三个大型电玩版所没有的要素. 首先, CAPCOM的 Vampire Saviour 系列里的人物-Morrigan 将会出场, 玩家可以选用她. 第二, Dreamcast 版 Gunbird 2 会和 Dreamcast 版的 Gigawing 一样对应网络. 但 CAPCOM 表示实际的网络功能要日后才能发表.

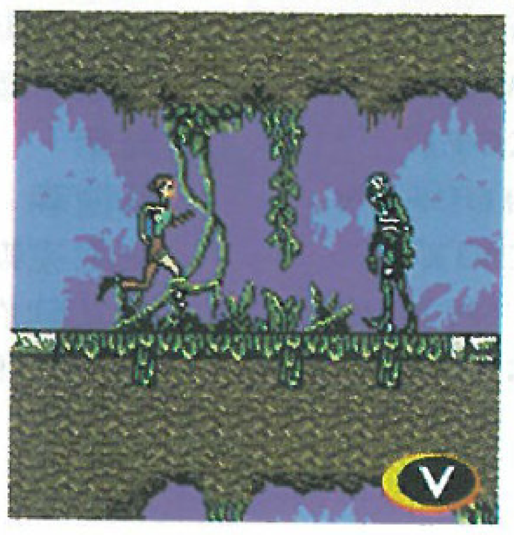
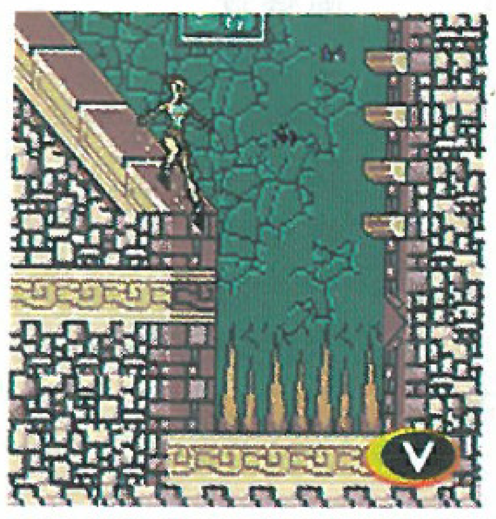


另外, Dreamcast 版将附加一个以原画为主的观赏模式, 让玩家欣赏 Gunbird 系列游戏的原画创作. Dreamcast 版的生化危机 2 加强版里也有同样的模式.

GBC 版古墓丽影新画面



EIDOS 的 GBC 版古墓丽影 4 又有新画面公布了, 就公布的画面看来, 2D 的 LARA 还是保持了 3D 版的韵味的。整个游戏的素质很是不错，现在担心的只是这个游戏的发售日期了，希望 EIDOS 游戏老延期的毛病能改正吧!

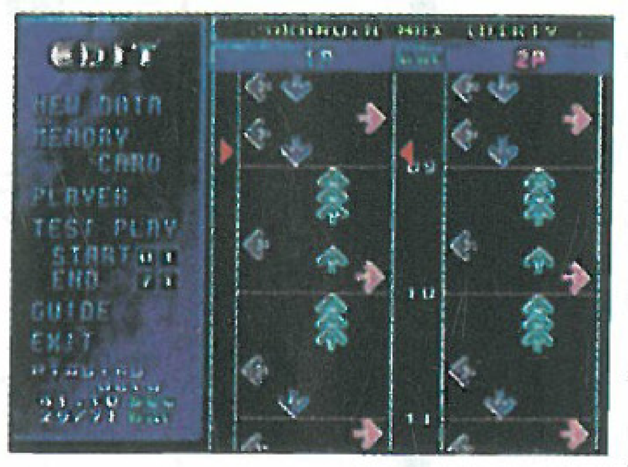
心跳 2 首张 APPEND DISC 预定发售

Konami/Aspect 出版，随书附送 PS《心跳回忆 2》专用 Append Disc(内容为“水无月琴子”，“寿美幸”及“佐会枫子”的 EVS 音乐资料）的同名游戏别刊“别册 HibikinoWatcher Vol.1”(全书以精美彩页印刷), 已预定在2000年1月下旬推出，售价未定。

KONAMI 成功夺取 DDR 专利权

KONAMI在其他公司都不知情的状况下在 1998 年 7 月 24 日向日本专利局申请“DDR”的专利权, 并在1999 年 11 月 19 日成功取得专利权第 3003851号, 而KONAMI目前正在申请海外的专利权。这次KONAMI所申请的专利权的内容是: “玩者使用游戏踏板进行游戏，游戏方式是当踏板上的记号，与配合音乐出现在画面上的记号相同时在抵达指定区域的同时，必段配合时间踩踏板的游戏活动。”同样的KONAMI之前也申请过“配合音乐，在画面上的标示正好抵达指定位置时, 按下所指定的按钮。”的专利权。这次取得这个专利权，相信对该公司一连串的官司非常有利，事态发展如何我们便拭目以待好了。

另外，KONAMI 终于决定将他们的著名音乐游戏节拍系列“DANCE DANCE REVOLUTION”移植至DC之中! 虽然到目前为止，还未有歌曲的内容公布，但相信必定是一些令人跃跃欲试的歌曲! 而玩法和之前的系列没有什么分别，只需大家“闻歌起舞”便可以了! 究竟DDR系列会否在DC上再次掀起另一次热潮呢? 大家便拭目以待吧。游戏预定下半年 2 月 17 日推出，5800 日元，对应震动手挈及专用地毯。



DC 上再现 MD、PC-E 名作!

SEGA 最近公布，她们正有意利用DC的网络功能，在明年春季开始让玩家下载一些PC-E及MD的名作，然后在DC上重现，费用方面暂定每次约需数百 Yen，至于可选择的游戏数量约有 300 个左右，凡参加这项服务的玩家，皆会得到一张专用的 GD-ROM，至于详细情形如收费及下载方法仍要等待公布，由于现时的资料有限，所以估计其下载方法约有以下两种，其一是利用 DC 的 ZIP DRIVE 用作储存游戏，至于另一个方法就是利用DC本身的记忆体暂存游戏，而游戏于大约一星期后会自动消去，

有待进一步续篇。

游戏公司年度中期结算

各大游戏公司KONAMI、CAPCOM、KOEI、ENIX、NAMCO日前发表了1999会计年度中期财务结算，其中KONAMI因为音乐游戏大热卖，以经常得益成长七倍的惊人成绩，暂居日本游戏公司获利首位。

KONAMI 因为音乐游戏大热卖，以及KONAMI的GBC游戏“游戏王”热卖，KONAMI1999年上半年度净利为74亿日元，较去年期成长七倍。

CAPCOM 因为PS版《DINO CRISIS》热卖240万套，上半年净利为50亿日元，较去年同期增长三倍。而CAPCOM预计1999年度结束时(2000年3月底)将获得385亿日元，较去年同期成长27%。

ENIX 因为缺乏大作，今年度业绩衰退了29%，不过因为GBC《GameBoy Dragon Quest Ⅰ & Ⅱ》热卖，多少弥补了今年的亏损。

NAMCO 因为大型电玩市场萎缩，业绩衰退42%。不过NAMCO近期一连串的街机游戏颇受好评，相信对下半年业绩应有帮助。

KOEI 因为缺乏大作，业绩也下滑，不过因为有效控制公司成本开支，公司净利表现未受太大影响。

DC外置散热器

DC主机会发热向来是令用户担心的问题，有不少用户采用一些电脑用的散热器去散热，不过现在DC专用的外置散热器已经问世了。这个专为DC设计的外置散热气，能够有效降低DC温度，并具有110V/220V降压稳压功能，而且造型配合DC主机，颇为合适，觉得有需要的用户不妨一试。

任天堂告倒香港翻版商！

任天堂(Nintendo) 今天表示 该公司和一家香港接口设备制造商之间的官司已经获得解决. 法院判决这家以香港为基地的制造商必须赔偿任天堂 700 万美元，因为这家公司向消费者贩卖一个可游玩 Nitendo 64 盗版(翻版)游戏的接口设备，此公司就是做SFC磁碟机和V64的邦谷公司。

任天堂的律师团代表，向记者表示 虽然在审查的过程中，这家公司极度地不合作,但是法院还是还给了任天堂一个公道. 从此这家香港公司的此类产品将被禁止在南北美的任何一个地区发售.

“PACMAN”网络大战明年展开

据日本每日新闻报导，NAMCO将为20岁生辰的“PACMAN”(食鬼)推出全新作品，暂知此游戏是一款对应网络的对战游戏，暂定明年2月推出，是NAMCO为DC推出的第二款游戏，而玩者进行对战需要定额收费，即是每次游戏都要缴费(约150日元)，而游戏的画面及详情暂未清楚。

ENIX的千禧计划，推出PS版《DQ Ⅰ至Ⅳ》

ENIX日前公开财政情况，由于部分游戏的销量不理想，因此公司的99上半年纯利润将由预期中的87亿日元降为80亿日元，而社长“福岛康博”也发表该厂的未来发展大计，包括开发PS2作品及网络对战作品。

据福岛社长表示，《DRAGON QUEST Ⅶ》的预订量已冲破280万，厂方希望此作在3月推出之后，能在3月底前冲破300万，而预测此作的日本总销量能达到400万的数字。此外，该厂也打算将红白机版本的《DQ Ⅰ》至《DQ Ⅳ》重新移植为PS版本，画面也会作出改善。

PS2方面，公司暂时有六款游戏在开发中，包括《BUST A MOVE 3》，而首款游戏暂定明年4月推出，每隔三个月推出一款PS2游戏；该厂也会在明年推出GBC版《DQ Ⅲ》及《DQ MONSTERS Ⅱ》，推出日期未定。

再者，该厂将与NTT(日本电讯电话公司)的i-mode系统合作，推出提供游戏资讯的网络服务，于明年3月开始运作。

“GAMEST”复活版推出在即

在本年9月，日本新声社因财政问题而宣布倒闭，令旗下著名街机刊物“gamest”被停刊，相信不少读者都会感到可惜。然而，ASCII已正式宣布会推出该刊的复活版，由前GAMEST的编辑小组负责，名字改为“ARCADIA”。此杂志已定于12月8日推出创刊号，定价680日元，并以介绍《DEAD OR ALIVE 2》、《BEMANI》系列、《饿狼GAROU》等街机游戏为重点主题，有兴趣的读者不妨留意。

《在哪里与你在一起》特别版PS主机

PHOTO FROM FAMITSU

在日本大受女子高中生及O1欢迎的游戏《在哪里都与你在一起》，游戏在日本方面已经卖超过50万套，有见及此，SCE将会推出《在哪里都与你在一起》的特别版PS主机及两款《在哪里都与你在一起》特别版的PocketStation，它们的售价都是和一般普通版的没有分别，不过则是需要在日本店铺预订才可以购到的。

日本多媒体大赏揭晓！！

多媒体大赏（Multimedia Grand Prix）乃是日本每年一度为了表扬杰出的多媒体作品而定的奖项，在今年第十四届中，DC机上的《Seaman-禁断的宠物》得到了最佳娱乐奖，而由SEGA JAPAN开发的《Fish On Chips》则得到了最优秀奖；真的希望可以举办多一些类型的大赏以有助于业界的发展。

《莎木》不完美，碧玉也有瑕！

万众期待的DC超级大作《莎木》将在12月29日发售了(台湾地区可能在12月24日就提前拿到)，而最新一期的 FAMI 通也针对这款游戏进行评分，出乎意外，《莎木》的评分为 8.8.9.8，总分 33/40，分数并没有想象中的高。

至于游戏分数为何不会太高呢？参与评分的编辑表示因为《莎木》真的是一款大家都注意的游戏，所以他们也用比较高的标准评断。不可否认的，《莎木》真的算是游戏界史诗级的大作，各方面表现都非常突出，尤其在画面及游戏自由度上。但是游戏架构太庞大，主线并不是很明显，有时候会让人不知下一步该怎么走。再加上因为部分程序并未到达完全最佳化，有时候进行游戏时还会碰到一些莫名其妙的情况，多少会扣点分数，这也是游戏程序太庞大所会面临的问题。但总归而言，「莎木」的确开创了游戏发展的全新视野，是款非买不可的大作。

而 Dreamcast Magazine 评分 10.9.9，总分 28/30，认为《莎木》是款打破现有游戏概念的大作，各种细腻真实的游戏经验是以往游戏从未到达的境界，玩家务必要尝试。

电击 Dreamcast 评分 9.9.10，总分 28/30，称赞《莎木》是集目前所有游戏类型精华于一身的超级大作，有格斗游戏的畅快，冒险游戏的深度及 RPG 类型的成长，广大而真实的世界观更是假想真实的游戏新体验。

不过以上分数是代表杂志编辑对《莎木》的感觉，仅供参考，真正的感觉还是要靠玩家自己去评断。

光荣发表了第二个 PS2 游戏

以历史模拟系列游戏闻名的日本开发商－光荣发表了第二个 PS2 游戏－《真三国无双》。这款游戏是 KOEI 在三年前旧作的续集，游戏形态是 3D 格斗游戏。目前 KOEI 尚未公布游戏相关细节。

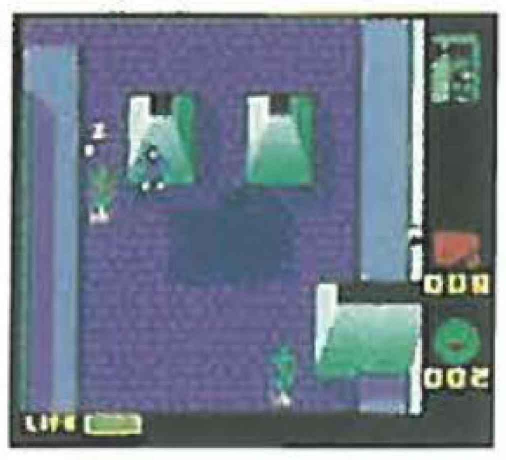
KOEI的第一个 Play Station 2 游戏是即时战略游戏－ 《决战》(Kessen)。预定和 Play Station 2 一同在明年3月4日发售。

Enix 再公布两款音乐游戏

ENIX公布另外两款PS用音乐动作类游戏新作，分别是《唱啊唱～Seri－songs(暂称)》及《Kailkan Friends 堕天使降临(暂称)》，两个作品同样预定在2000年2月推出，售价也同为5800日元及对应震动手掣。据悉此两个游戏的玩法与《Bust Move》系列大同小异，喜欢这类作品的朋友不防留意。

另外，虽然《DRAGON QUEST Ⅶ》延期至今年冬季发售，彻底打乱日本游戏界年底商战的阵容，影响深远，强如 SQUARE 的“FF9”也因而延期。ENIX 社长福岛康博为此事发表了说明，解释延期是为了更进一步提高游戏品质，并说明因为对于任天堂所说的贵精不贵多的路线感到质疑，期后在再三考虑之后，才决定在1997年发表这游戏的对应平台为PS。“DQVII”双CD，售价7800日元。

KONAMI 最新《METAL GEAR》作品登陆 GBC



较早前，本刊已报道过 KONAMI 将会推出 GB 版本的《METAL GEAR》游戏，而这次则公开此作的图片。名为《METAL GEAR～GHOST BABEL》的动作游戏，游戏虽改为平面显示，然而基本系统是忠于 PS 版本《METAL GEAR SOLID》，例如会设有“危机”讯息、与上司 CAMPBELL 的对话视窗等，此外也会加插富有解迷元素的 VR 模式及连线对战。在今作中，一共会有13个版图，而游戏故事是关于迷之组织 BLACK CHAMBER 欲使用 METAL GEAR(可载核武器的重型机械车)威胁政府，主角 SOLID SNAKE 再次奉召到战场执行任务，当然会有不少新角色出现呢！

DATA EAST 亲自粉碎倒闭谣言

较早前，日本游戏界内曾传出一段消息，指日本游戏厂商 DATA EAST(近期推出的作品包括 PS《侦探神宫寺三郎》及 DC《REVIV 苏生》)由于经营出现问题，将于11月29日向日本东京地方法院申请破产，然而这项消息已由该厂社长“福田哲夫”透过官方网页亲自否认，并表示该厂将会进行公司内部的改组事宜，不过绝对不会有因经营问题而倒闭的可能，并希望大家继续支持该厂的作品。

SQUARE 面对赤字问题，《FF IX》延期决定

据悉《FINAL FANTASY Ⅷ》大受欢迎，SQUARE 方面也遇见财政赤字问题，似乎该厂的财政状况并不如外界所想像的好，现该厂于11月30日所发表的1999上半年度会计财务报告中，SQUARE 在99年上半年度的营业额未如理想，财政赤字达12亿日元，以及因游戏开发计划中止而造成的损失达6亿6千万日元。

虽然 SQUARE 在本年上半年的营业额达97亿日元，比去年上升28%，而纯利达1亿1千万日元，当中主要依赖《圣剑传说 LEGEND OF MANA》在日本售出152万，《FF Ⅷ》在海外售出217万，然而由于厂方将开发《FF Ⅸ》的计划押后，因此影响该厂的财政预算由388亿日元的营业额下降至250亿，经常利润也下降72%，而全公司的员工也由935人调低至745人。

虽然厂方从未正式公开过开发《FF Ⅸ》的计划，然而该厂已决定将《FF Ⅸ》的推出日期定于“2000年夏季至2001年三月底”期间，事实上该厂本打算提早推出《FF Ⅸ》，暂定明年二月推出，然而由于该厂部分开发人员被调往开发 PS2 作品，加上避免与明年初推出的《DQ Ⅶ》作正面冲突，因此《FF Ⅸ》无法如期推出，而厂方也将销售目标定为350万。

ATLUS 首款 PS2 游戏

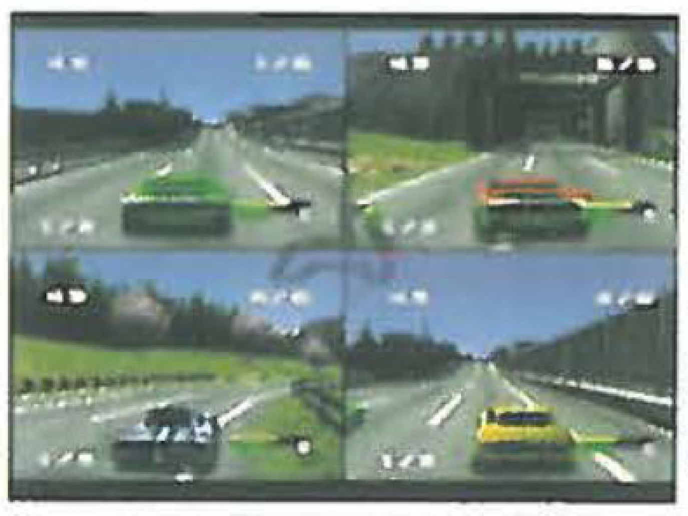
ATLUS将与英国动画公司合作，在PS2上开发一款全新型态游戏，如今该游戏名称及相关内容已经曝光，游戏名称为「Primal Image」。游戏中玩家可以操控由PS2实时运算产生的数字美少女，观察她一颦一笑，而透过PS2超强力「Emotion Engine」，让玩家真正见识到全新数字虚拟偶像的魅力。目前游戏中的虚拟美少女在日本朝日电视台D Garage21节目官方网站有展示，玩家有兴趣可以看看。游戏预计2000年3月推出。

《BIOHAZARD CODE：VERONICA》是 DC 独家专用

一直以来，CAPCOM均为DC推出不少作品，可算除了SEGA本身外，另一家为DC推出最多游戏的游戏厂商，而该厂于明年2月3日推出的《BIOHAZARD CODE:VERONICA》更是重头作品。最近，《BHCV》的电视广告已正式在日本地区播放，而广告所宣传的讯息之一，就是此作将会是DC独家专用作品，也即表示厂方绝不会推出此作的PS2或N64（或海豚）版本，看来CAPCOM此举不单是为SEGA保持好关系，也可令玩家消去心中的忧虑，避免因为期待PS2或其他主机的版本而放弃购买DC版本。

另外，近日明传闻指出CAPCOM正打算为N64推出自《BIOHAZARD 2》后，另一款“重头大作”，而传闻中的作品则是关于“生化危机”来龙去脉的外传作品《BIOHAZRD ZERO》，事实是否如此则要等待厂方的公布了。

《RIDGE RACER 64》新画面



任天堂终于又公布多张《RIDGE RACER 64》游戏画面，画面比上次所见又进步不少，这游戏虽然并非由NAMCO亲自操刀制作，但是各方面都表现不俗，除了有原创的跑道之外，还支援四人同时对战。游戏预计2000年2月14日发售，对应震动PACK及4MB扩张记忆卡，容量及售价都未定。

要玩海豚版[萨尔达传说]还要等五年？

任天堂最知名的游戏制作人 宫本茂 日前接受瑞典游戏杂志「Super PLAY」访问，谈论他对任天堂新市代主机「海豚」的软件开发计划，而宫本茂也明确表示「海豚」版的萨尔达正在规划中，不过最坏的情况是可能要等到五年后才会完成....。

宫本茂表示，「海豚」版的萨尔达传说将是1998年N64大热卖的「萨尔达传说～时之笛」正宗续篇，连预计明年发售的「萨尔达传说外传」都只是个外传性质游戏而已。

五年？！不会吧，怎么会花这么久的时间呢？宫本茂表示：「因为海豚的硬件规格及软件开发环境都还没底定，虽然目前已经在进行游戏的规划及开发，但是为了追求更好的品质，我们可能要花比较长的时间规划，最坏的情况可能是要花个五年吧!!」

「不过花五年开发一个游戏又好像太久了，说不定到时游戏推出后已经错过了最好的时机，所以我们也可能修正原本的开发计划，除了缩短游戏开发时间外，目前也在评估是否要将开发计划移转回N64的可能性。」

到底花个五年开发一款游戏值不值得？当初N64「萨尔达传说～时之笛」也花了三年多开发，只要软件真的够高水平，或许一切的等待也有价值，只是玩家们也要有耐心才是啊!!

BH 版 DC 主机限量推出

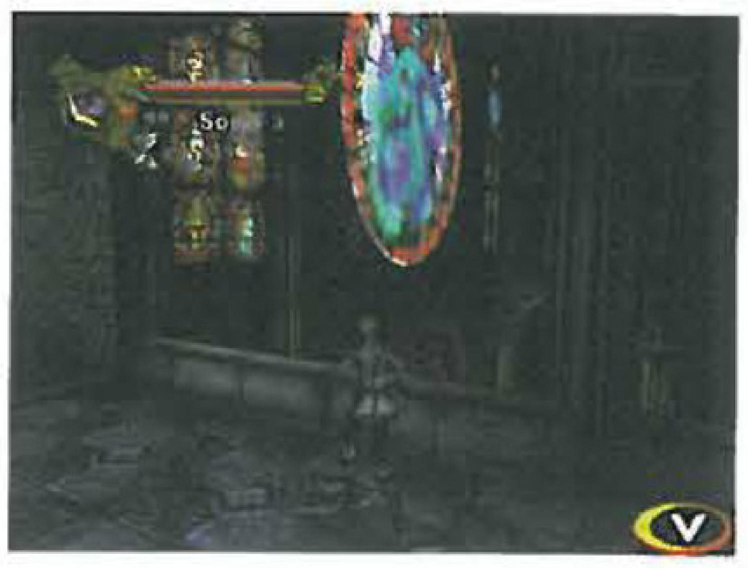
近期Dc愈来愈多限量版主机推出，继《SEAMAN》圣诞版之后，SEGA又宣布推出《BIOHAZARD CODE:Veronica》的限定版，名为《Dreamcast CODE:Veronica LIMITED BOX》，限量2000部，特别的是会分开两种版本，其一是透明红色的“CLAIRE VERSION”，另一是透明紫色的“S.T.A.R.SVERSION”，附送专用手掣和灰色的VM，还有两者生产的数目并不相同，“S.T.A.R.SVERSION”只有200部，因此特别珍贵。当然大家看到这里必会问怎样能购得，事实上厂方表明采用抽签制，在1月1日至5日的五天接受用户订购，然后进行抽签，会于销后通知得到的人，真是有然也未必买得。至于这部主机的售价是34800日元。

梦游美国2(Daytona 2)将登陆 Dreamcast

前一阵子在各个SEGA的游戏网站纷纷传出SEGA的赛车大型电玩游戏“Daytona 2”已经在秘密的进行移植至Dreamcast当中，不过之後就一直没有任何媒体可以证实这件事，今天;这个话题再次的被Game Fan Online所提起根据Game Fan Online的报导表示：虽然 aytona 2"的移植工作到目前为止都没有任何一家的游戏相关媒体有报导过，可是根据他们的内线消息这款游戏的确是在移植当中.（真希望马上玩到!!!）

《恶魔城：重生》将延期到明年的9月发售

根据北美零售商－EB的情报，Konami America的Dreamcast动作游戏大作－《恶魔城：重生》（Castlemania：Resurrection）将延期到明年的9月发售。但KONAMI到目前为止都尚未正式表示过这款游戏有延期的可能．根据KONAMI之前所公布的资料，《恶魔城：重生》是预定在1月份发售北美版，亚洲版则是在北美版发售后的两个月内发售．由於EB在发售日期方面的情报都相当的准确，因此虽然Konami还没有正式宣布，但延期恐怕是难以避免的．不过，《恶魔城：重生》延期到9月等于是给了Sega USA一张对抗美版Play Station 2发售的王牌．



FAMI通对Dreamcast 游戏做出了评分

FAMI通 针对近期内的几个Dreamcast游戏做出了评分．这几款游戏的评分都在30分以上．连Forty-Five的东京巴士导游都获得32分的高评分．

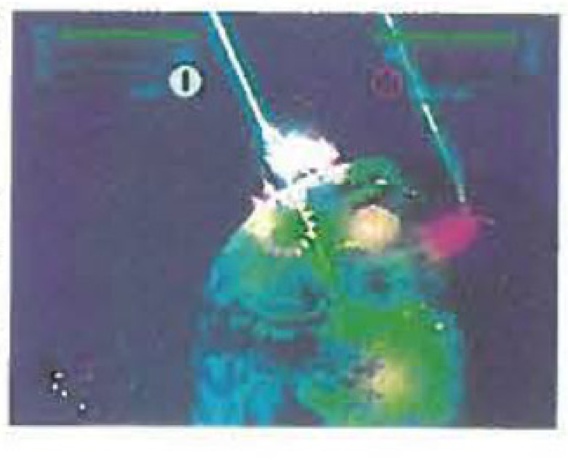
生化危机2加强版	34/40分
D之食卓2	32/40分
一起玩棒球	31/40分
Panzer Front	30/40分
东京巴士导游	32/40分

DC将有全球最强服务器

现在SEGA正全力为DC发展网上游戏，不过其最大瓶颈是因为服务器（SERVER）不够快，使游戏进行网上对战时出现不流畅问题，也令不少游戏厂不敢开发该类游戏。现在SEGA宣布其分离出来专门从事网络事业的公司ISAO，终于成功建设一个全球最快速的服务器，最多能同时让5000人参与，而且即时网上对战也能做到1秒60画面的水准，收费更只是一分钟9日元（约人民币八角）。至于首个应用的游戏是《电脑战机VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》。

PS新作《Colony Wars Red Sun》

英国Psygnosis公司（猫头鹰）公布了会为PS开发一个宇宙空战射击游戏，游戏名为《Colony Wars Red Sun》，从游戏画面可见非常漂亮，游戏中将有过32种以上武器，50个任务，以及AI功能超强的敌人等玩家挑战。游戏预计明年3月发售。爱好射击游戏的读者千万不要错过。



微软的[X-Box]与SEGA有关？

从今年7月份美国游戏网站Next Generation率先揭露计算机软件巨人微软将会推出专用的游乐器「X-Box」开始，中间经历了其它媒体及游戏业者的追加报导，虽然微软对此事三缄其口，但是仍让玩家及游戏业者对这个只闻楼梯响的传说硬件保持着高度兴趣。

而根据日本最新一期周刊ASCII表示，「X-Box」确有其事。该杂志编辑西和彦氏在编者手记单元中表示SEGA社长入交昭一郎已经受微软邀请实际参观过「X-Box」的硬件展示，并提供了技术上的建议，还记载有SEGA和微软的技术负责人介入交谈的一些纪录。

为何要找SEGA参观？SEGA与「X-Box」有什么关系？「X-Box」到底是真是假？又何时公布，种种谜团就等微软进一步的公布了。

某种技术开发《VF 4》

DC重头作《莎木》推出在即，而该作的制作总监铃木裕却似乎没有休息的时间，因为要开发《VF 4》？他日前接受某杂志方访问中，表示在完成制作《莎木一章 横须贺》后，将会着手制作《莎木二章 中国大陆》，然而由于该小组在制作《莎木一章》途中已成功研究一种新技术，并打算将这技术使用在"某款格斗游戏的第四集"。由于SEGA并没有太多的格斗作品将会推出"第四集"，因此相信他所指的会是《VIRTUA FIGHTER 4》，究竟该技术是什么呢？大家不妨拭目以待。

DONKEY KONG也有卡GAME

为使已于12月9日推出的N64《DONKEY KONG 64》的热潮更加浓厚，任天堂决定将于12月内推出此作的卡牌游戏"THE DONKEY KONG CARD GAME"。这套卡牌共有252张，包括72张角色卡，36张辅助卡及144张行动卡，每种卡牌均有特性及属性。这套卡的售价如下：1包（10张）售价250日元，1包（60张）价1200日元。

PS2将在一周内销售300万台？

SONY PS2将在明年3月4日发售，而随着发售日接近，PS2也慢慢成为玩家注意的焦点。SONY自信满满，发下初期销售100万台PS2的目标。到底SONY的目标能不能达成呢？多位财经分析师表示SONY不但能达到目标，而且还会大幅超越。

Warburg Dillon公司表示SONY原本预期在一周内卖出100万台PS2，但他们相信SONY能创造发售当天销售100万台PS2、一周销售300万台PS2的纪录。此外参与PS2「Emotion Engine」核心设计的美国MIPS公司也表示美卖出一台PS2他们可以抽取权利金1美元，而他们预计在首周可以收入300万美元，并以此推估PS2第一周销售量应该会到达300万台，不过前提是SONY的产能能负荷得了300万台庞大数目。

游戏快递

前线狙击

莎木一章 横须贺	8
樱大战GB	9
GO GO GOLF	10
2000 甲子园	10
DONKEY KONG 64(大金刚 64)	11
RIDGE RACER V(山脊赛车 5)	12
With You～with Toy Box～	13
FRIENDS～青春之光芒～	13
游戏王 真DUEL MONSTERS被封印的记忆	14
电脑战机VIRTUAL ON	16
鬼武者	17
KOUDELKA(修道院之谜)	18
生化危机GUN SURVIVOR	19
决战	19
生化危机·代号：维罗尼卡	20
ETERNAL ARCADIA	21
GUILTY GEAR 2	22
“神”RPG	23
GBC游戏集锦	24
PUYO PUYOON～与卡君一起～	25
PUYO PUYO DA!	25

特快专递

寄生前夜 2	26
Vib ribbon	27
GRAN TURISMO 2(GT赛车 2)	28

DC | SEGA | GD-ROM × 3
游戏类型：FREE | 发售日期：已发售

莎木的最新资料彻底介绍！

经过多次延期，这款让人期待了很久的大作《莎木》终于在12月29日推出了。游戏以几可乱真的逼真画面模拟出一个让人不敢置信的真实世界，铃木裕所作出的创意的确让人非常赞赏。本刊上一期杂志的封底就是本作的一位女角——原崎望。

这次我们再为大家介绍一些游戏画面和一些基本动作操控及系统。

角色的操作

游戏主角芭月凉的动作是要用尽JOY PAD上的按键，每一个都有其独立的功用，虽然看起来好像很复杂，不过这样能使角色动作更多元化、更细腻。

自由度

由于在这款游戏中设有模拟真实世界，所以自由度会非常高，以往的一般性游戏在这一点上根本就不能和其相提并论，比如除了可以在游戏机中心玩，用汽水机买汽水，当临时工外还可以在游戏中购买家用机“SATURN”并且可用它来玩游戏，而且连抓娃娃机都会有，玩游戏时不妨去抓几个可爱的布娃娃。

◆在「SATURN」機上所出現的遊戲。

◆從扭蛋機抽到的小玩物。

系统解说

MAGIC WEATHER

在游戏中会有模拟真实世界的天气变化，在游戏故事内天气会随机产生变化，包括晴天、阴天、雨天等。

LIFE CYCLE PROGRAM

在现实世界中人与人之间的生活都会同样地发生在游戏世界中的人物之间，他们每个人都会有自己的生活。

TIME CONTROL

在游戏中还设有时间与日子的流逝，而随着每一天时间的变化，太阳光的照射位置都会有所改变。

樱大战GB

GBC	RED	卡带
	游戏类型：SLG+AVG	发售日期：2000年预定

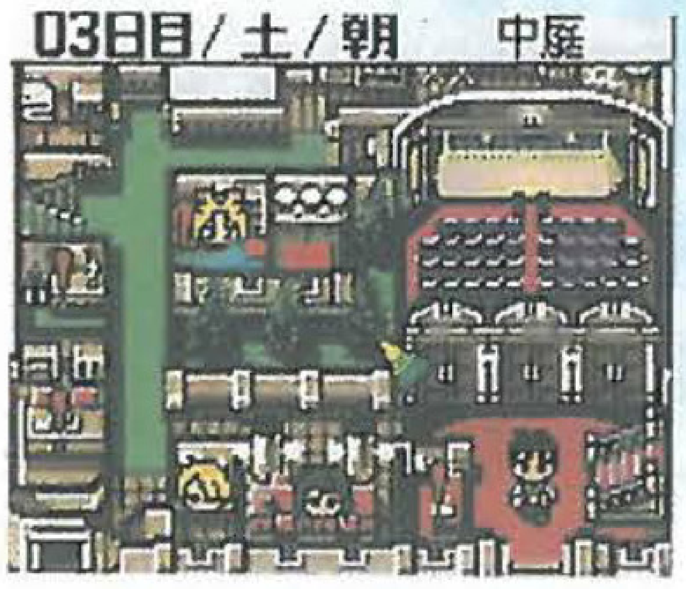
樱大战终于要登上GBC啦！在这次的游戏中，主角将不再会是大神，而是玩者自己，所以游戏中的人物会向着玩者说话。

LIPS 系统再现！

LIPS(LIVE AND INTERACTIVE PICUTER SYSTEM)是指在AVG模式中，在事件发生的时候，某些分歧点选择是有时间限制的，玩者要在限定的时间内选择正确的答案。这个系统往往是“能否得到某女角芳心”的关键。这个系统的另一个效果，是可以提高队员之间的合作度，使战斗威力大大提高。

樱大战的历史

这个在SS上享有盛名的AVG+SLG游戏，除人设外，其故事也非常吸引人。在太正・浪漫之时，西洋文化正传入日本的东京，蒸气推动的机械火车及汽车在高度文明的市内行走，一切看来发展得十分顺利，其实仍然有怪物和妖物横行，其实力和军队还不相仲伯。为了守护帝都东京，当局成立了“帝国华击团”；一班表面上是演员，实际上是“帝国华军团”中的战斗部队“花组”的五个少女，借助战斗装甲“光帝”的力量和不断危害帝都的怪物作战。



新的樱大战

这次的Game Boy版的サクラ大战，故事和原著有着少许分别，因为大家扮演的是一个新加入花组的队员，而登场角色主要是原来“サクラ大战”的角色。

アィリス

花组最年轻的队员，法国大富豪的女儿。能用念动力、瞬间移动、读心术等超能力。

李红兰

因为有发明才能，被选入花组的中国少女，经常会有一些让人很意外的发明。

桐岛カンナ

桐岛流空手的后继者，格斗能力极高。虽然是女孩子，却有着男孩子般的热血性格。

大神一郎

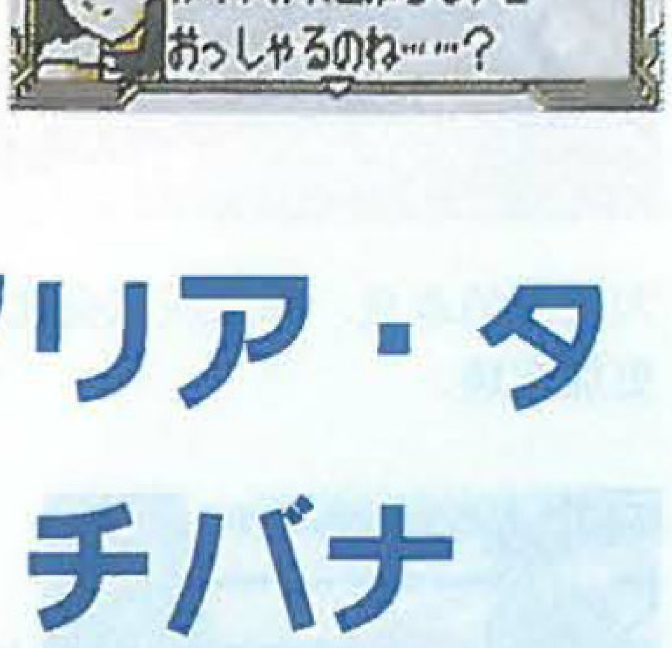
本来是帝国海军军官，是花组中唯一的男性，工作非常勤奋。

真宫寺 樱

是“拥有灭魔之力”的家族后裔，擅长剑术。经常和神崎 すみれ吵架。

神崎 すみれ

是神崎财团的千金小姐，而这个财团专门为花组和华击团提供资金和技术支援，具有高傲冷漠的贵族小姐性格。



マリア・タチバナ

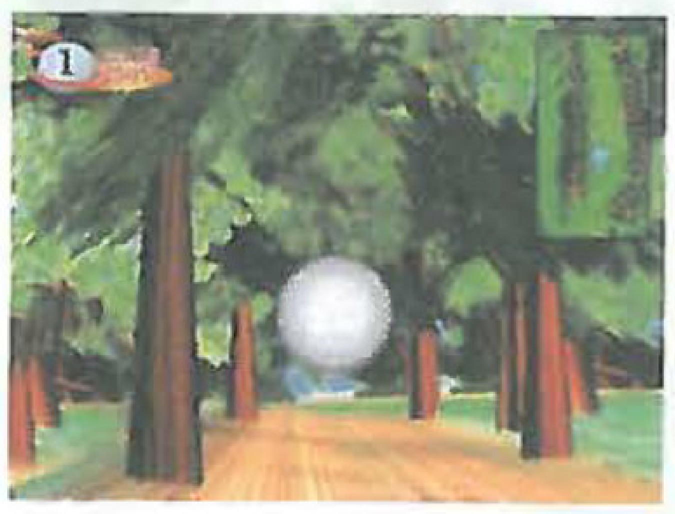
冷静的花组前队长。是日本人和苏联人的混血儿。少女时曾参加苏联革命，射击能力不俗。

マジカルスポーツ GO GO Golf

EASY PLAY, DYNAMIC AUDIO & VISUAL

PS2	魔法株式会社	CD-ROM
	游戏类型: SPT	发售日: 2000年8月预定

GOGOGOLF



这个《GO GO GOLF》是魔法株式会社曾宣布的要在PS2上开发的4个作品之一，是一款高尔夫球运动游戏，据称会加入很多颇为创新的，具有突破性意义的要素，系统方面也会与别的此类游戏有所不同。

超简单操作系统

游戏最大的特色，就是采用了非常简单的操作系统，当玩者选定了球杆、方向等项目后，只须按键一次，画面中的选手，便会出现残像，做出打球的动作，当两者重叠时，只要把握时机按键，便可成功把球击出。

多个游戏模式

有关游戏模式的详细情形暂时还没有公开，目前已知的包括故事模式、练习模式及对战模式，可能还会加入淘汰赛，锦标赛等模式，现在还不知道能不能实现网上对战。

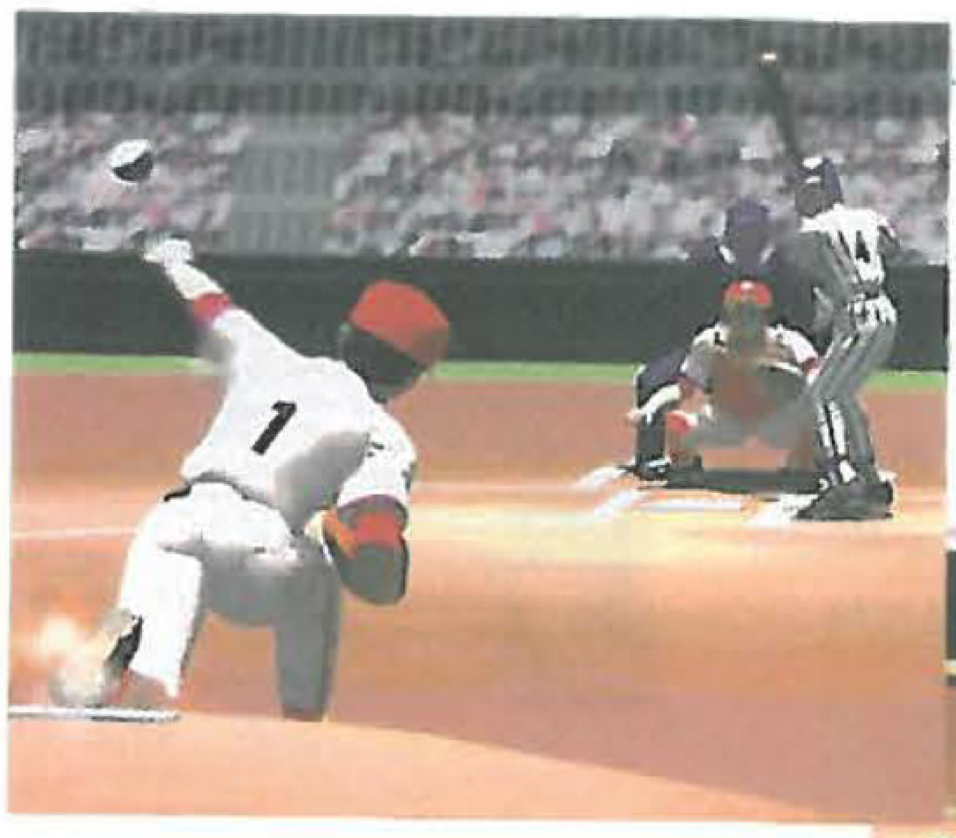
按键后球手的残像会开始动作，在两者重叠的一刹那按键便可将球顺利击出。

登場球道包括瀑布、樹林等場所

MAGICAL SPORT 2000甲子园

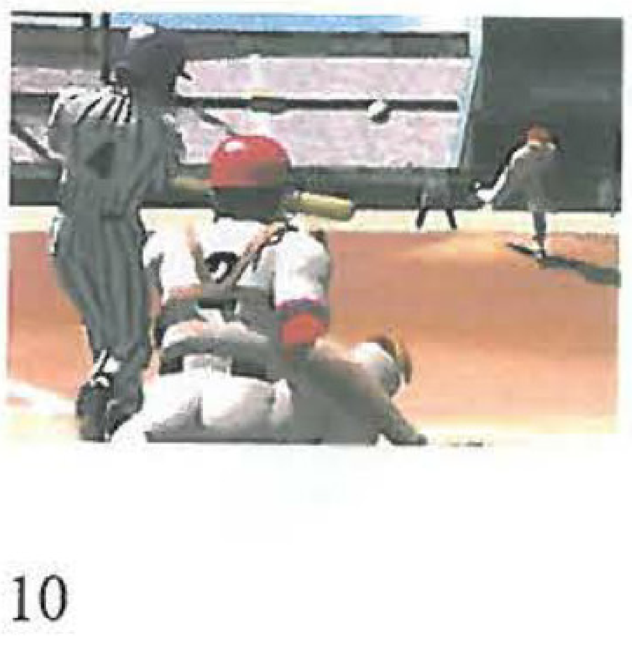
マジカルスポーツ 2000 甲子園

PS	魔法株式会社	CD-ROM
	游戏类型: SPT	发售日: 2000年7月预定



这是"MAGICAL SPORT"系列的另一个作品，就是棒球游戏系列《甲子园》的最新作《2000甲子园》。这款游戏是有PC版本的，这次在PS上推出，据称经过了大幅度的改良，想来应该会比PC版的更加有趣。

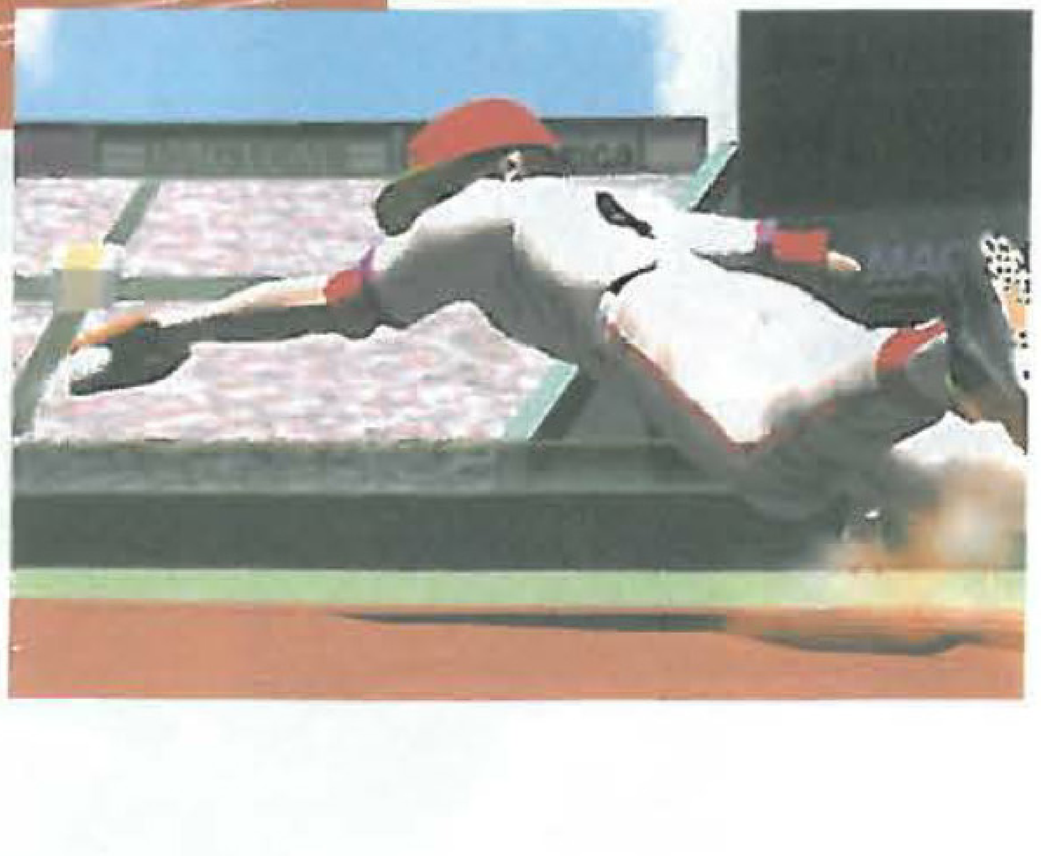
游戏系统简介



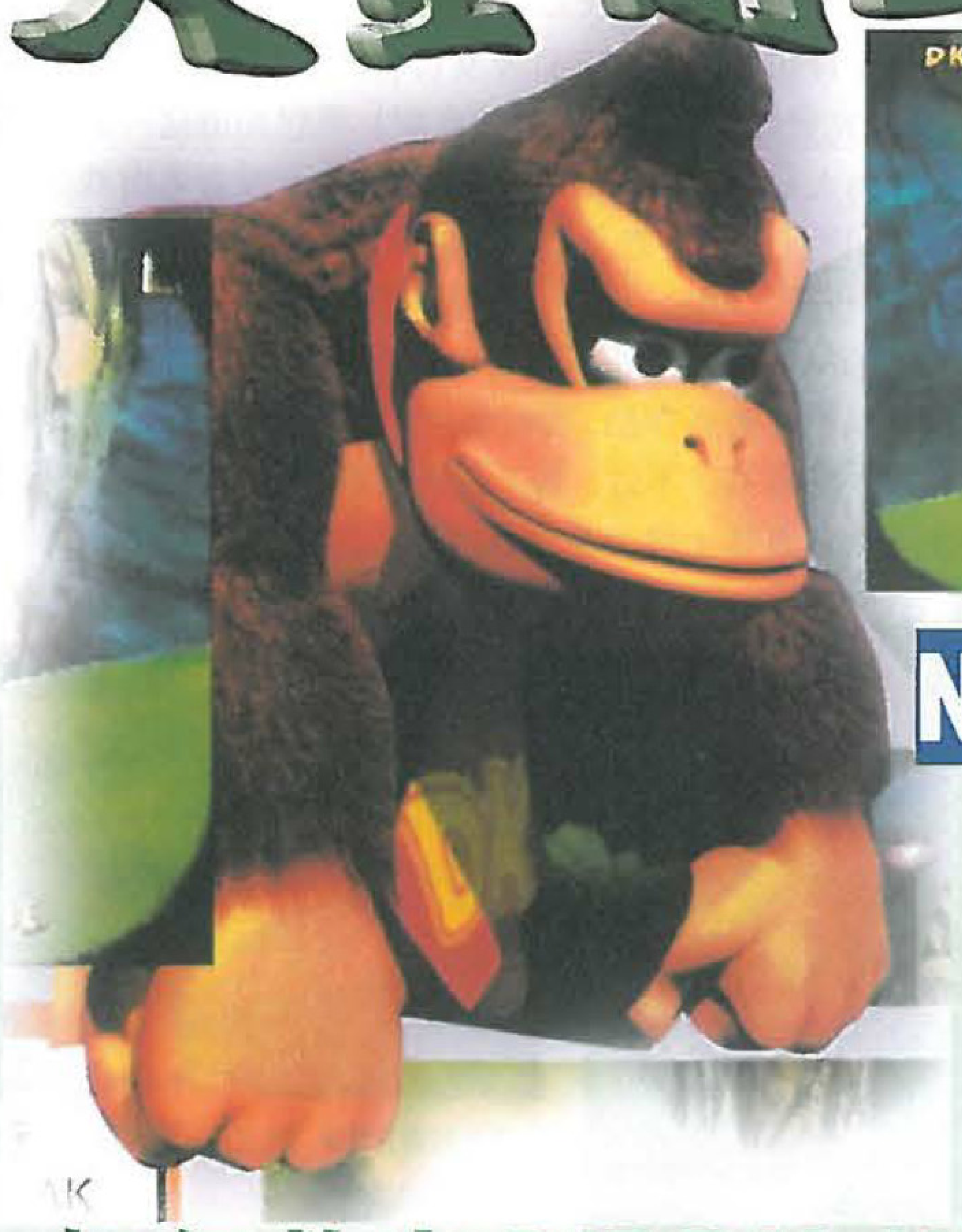
游戏的基本流程仍然是以前固有的风格，玩者可从全日本4000间高校中，选择一间喜欢的来使用，为了能称霸全国大会而不断地练习与比赛。这款游戏有PS2这样具有强劲实力的机种支持，相信游戏的画面会有大幅度提高，从已经开发的画面来看，不论是飘扬的旗帜、沙尘滚滚的球场还是球员的动作都非常逼真，能给人一种非常逼真的临场感觉。

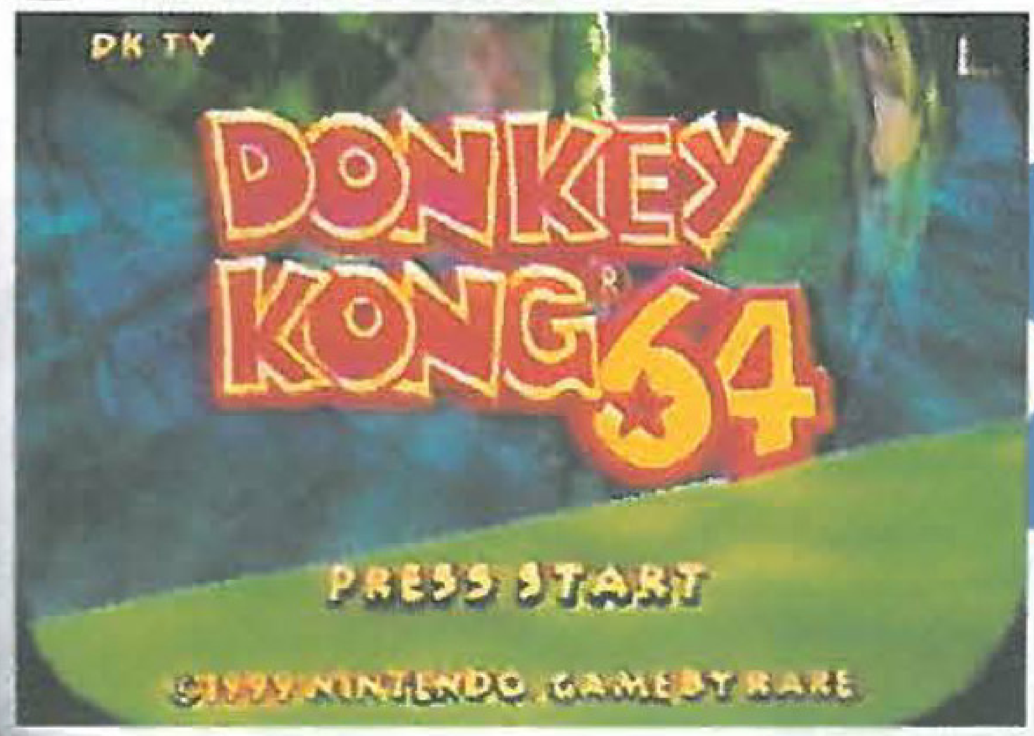
其他新系统

此外，这次在PS2上推出的游戏据称会加入大量的新要素，比如：在游戏中导入了学校的排位系统，这样玩者就可以查看自己选择的学校在全国的排名了。



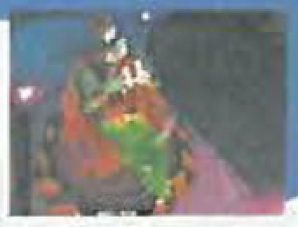
大金刚DONKEY KONG64





故事简介

一直不服输的KING.ROOL，为了一雪前耻决定要进行一连串的报复行动。他不但重整他的精英手下来对付大金刚，还捉了他的好朋友。大金刚知道这件事后，就立即进行拯救行动。而故事的序幕，就在主角的家里开始……



N64	RARE WARE/Nintendo	盒带
	游戏类型：3DACT	发售日：已发售

如何救出DIDDY KONG

开始时，走向屋后的CRANKY'S LAB，然后和博士说话，他就会让大金刚做四个试验，如游戏，跳藤树等……完成后将会得到一些技能“见技能表”。然后回CRANKY'S LAB博士那里，他会给大金刚药水，喝了后，大金刚就得到了新的技能(4)。到地下印有大金刚样子的山洞去，用(回转PAT PAT撞)，铁闸便会开启。首先游泳到对面的小岛，进洞之后会看见一条龙被一个大铁笼锁住，而且还有八个锁头，他看见大金刚，希望大金刚能救他，不过现在是不可能的。

黄金蕉

画面一转，在原本的小岛右边出现了一个洞穴和一个金色的蕉，于是大金刚便到这里来看个究竟！当拿完黄金蕉后，发现在洞里面有好几道门，先去右面印有MONKEY的门调查，然后MONKEY GUOST就会出现，他会告诉大金刚这版的提示，然后到中间的DK门去，便能到JUNGLE JAPES，在这里主角会遇到第一个机关，这时只要爬上门口的椰树，然后横过六棵藤树便能开动机关，过这关时要“善用技能(2)”。

过了铁闸后，在右面还有一道铁闸，现在还不能开启，然后到右面的出口。出了洞口，便到了第二个难关。首先游到对面的山坡，会发现一棵藤树，爬上山后，发现有一间ARMORY的武器屋，用三个金币买了支木枪，然后到右面去横过三条藤树，发现有一个炮台，进去后，它会射主角上山。在山上会遇到被锁着的KID DONG，这时玩者要用木枪分别在入口右面/左面和跳到三条藤树的悬崖边向闸上的石板发炮，这便样能救出KID DONG。这之后所有的闸门便会开启。(每次救出同伴时，他们的技能都是由零开始的，这时要带他们到博士、音乐家等地方去增加能力。不同的人物，他们所拾获的道具都会不同，如果不是属于他的，道具就会呈现半透明状态。)

和第一只BOSS战斗

游到入口前面的闸口，入洞后会发现另一间CRANKY'S LAP，用3枚金币取得新的技能(9)，然后到屋后用枪射击铁闸上的石板，走到木箱处。这时大金刚会变成一头犀牛，走到洞口左面的有着犀牛样子的墙壁用技能(8)，便能到达BOSS的大门口。在里面有一对河马，只要给他60个香蕉便能进入大门去打BOSS了(香蕉的数量可和同伴合计)。

第一版的BOSS是一只大山猪，打他时首先要等待他发射完炮火后，去拾获前面的爆炸物，然后向他投掷。之后他会起来撞击主角，注意躲避，如此反复投掷三次后，便能把他打败，然后他离开，并且会留下一把钥匙。

以上是游戏开端的故事和过关要点介绍，其他的就要看玩者自己的了。

技能表

(1)按B键－投掷物品
(2)按R键－增加冲击力(在藤树上)
(3)按Z键、A键－增强跳跃
(4)按A键、Z键－回旋PAT PAT撞
(5)按Z键、C键→－可投放炸弹
(6)按Z键、A/B键－可潜水
(如果在水底移动，请按住A/B键不放后按Z键)
(7)按Z键、C键←后按B键－可用枪击
(要买了枪才可以，而且按C键↑可作第一视点射击)
(8)按Z键、B键－增加犀牛的碰撞力(要大金刚变成了犀牛才可以)
(9)按Z键、A键－向前滚动(必须走着才行)

操作说明

B键	攻击(可连续输入三次)
A键	跳跃
C键←	视线向左移
C键→	视线向右移
C键↑	第一视点(只可用来观察环境)
C键↓	转移远近视点
Z键	跪下
START键	PAUSE/SAVE/显示道具的数量

RIDGE RACER V

PS2	namco	CD-ROM
	游戏类型 RAC	发售日期:与PS2同步发售！！！

与PS2同步推出的赛车大作!

这款游戏终于宣布它的正式名称及发售日期，这只预定与PS2一同推出的赛车游戏，究竟会给我们怎样的惊喜呢？要想知道这一点就不妨来看看我们这次为大家介绍的最新游戏画面吧。从画面看来游戏的完成度还是相当高的，而且画面有着几近完美的真实感，不过其实游戏的完成度只有30%，不得了，30%已经有了这样的质素，那如果全部完成了，又会到一个怎样的高度呢？实在令人难以想像!

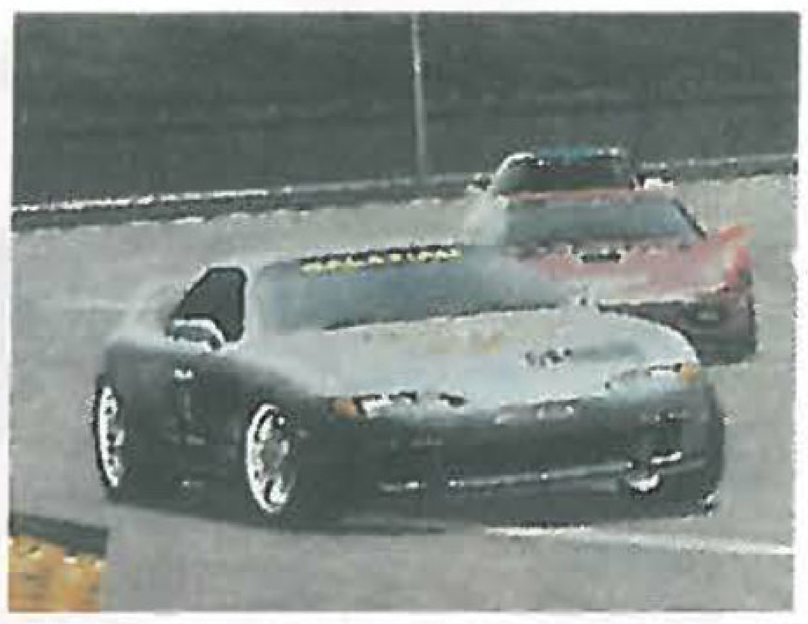
这一系列游戏中的最新作品，到时会在PS2上推出，虽然肯定会在画面质素上有大大的提高，不过，为了让游戏的感觉与上集更加接近，所以，游戏在玩法和系统上将会尽量保持原有的精髓。

游戏和上集一样，玩者能够从多个视点中选择喜欢的一个。

汽车加速的时候，地面的火花也能够清晰地表现出来。

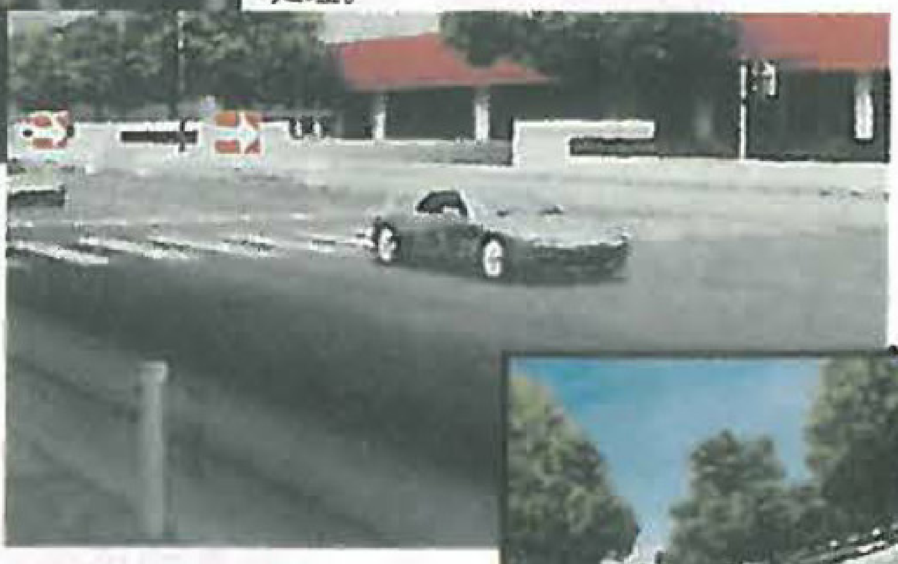
轮胎与地面磨擦时的白烟也表现得非常细致。

一按键，玩者便能够确认车子后面的状况，非常方便。



通过车子的玻璃，能够看到里面的驾驶座位。

车头玻璃反映的映像，是场景中的物件，绝对不是贴图处理。



这一集的赛道，除了赛道本身外，场景里面的其他建筑物也都制作得非常细致。

赛事过后的重播画面，不但画面清晰，动作也非常流畅。

通过复数的光源处理，使得游戏更加接近真实映像。

由远到近，一草一木都表现得清清楚楚。

With You ～みつめていたい～ ～with Toy Box～

PS	NEC INTERCHANNNEL	CD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日期：2000年3月

羁绊着的三人命运，剪不断，理还乱……

三人原本是幼时青梅竹马的好友，可是因为命运的安排三人在七年前各散东西。可是有时事情就是这样奇怪，现在他们又见面了，这个神奇的命运之绳啊，不管走到哪儿，都会紧紧地联结着他们三人，再一次的相逢，又会发生一些什么故事呢？看吧，又是一段一段动人的感情故事……

以校园青春恋爱故事为背景的冒险游戏，PS版本除了在故事中加进了一些新的EVENT(事件)外，还加入了PC版本的《TOY BOX》，可玩性由此大大提高。

原来就很照顾主角，好像大姐姐一样，性格非常开朗活泼。

在六年前已经对主角有倾慕之意，可是很可惜的是，不过搬家后就与主角分离了，不知这次的重逢会不会让他们之间的感情有所进展，她有着非常温柔的性格。

PS版原创内容

游戏内不仅加入了一些新的分支，还加入了不少迷你游戏，比起SS版时的内容最少增加两倍以上。开场和结尾动画已经过再制作，并且加入了CG集和MINI ADVENTURE等新增模式，已玩过SS版本的玩友也不妨试试。

FRIENDS～青春之光芒～

PS	NEC	CD-ROM ×2
	游戏类型：恋爱AVG	发售日期：2000年夏

这款游戏源自一支十分有名的电脑游戏——《同窗会》。除了原有的游戏元素外，这一次会在各方面大幅强化，也会增加一些新的人物。

故事

游戏的主人公——久保达也的一个中学同学会租借了高原的一所公寓。当然，达也也参加了同学会。在这个同学会中，他再次遇上了小时候的朋友，又与他们展开了新的故事，当然少不了爱情。

这个作品是有关6男9女相互交织的爱情故事(有点乱乱的感觉)。游戏分午间和夜间，达也可以四处移动，找寻女孩并和她们交谈，增加感情，然后会有进一步的发展。

这个游戏移植到PS版之后，增加了动画OPENING、不少新角色和故事剧情。

人物介绍

若林占

她和主人公青梅竹马，直到高中也是读同一间学校。随着年龄的境加，他对主人公的感觉开始有所改变了。(俗话说得好，年龄大了，心事多啦。)

小早川瑞穗

她是主人公达也中学时暗恋的对象。样子可爱讨人欢喜，和达也重逢时正处于刚刚失恋的苦闷中。

秋山绿

她是瑞穗的朋友，不过却对她有点妒忌。她为了和洋介复合而参加了同爱会。

青木桃子

她是东京短大的大学生，每年的暑假会到她兄长的小店帮忙。她的梦想是成为一个小说家。

箕轮菜月

她是公寓的管理人，已有未婚夫。

村田深雪

她是个厌倦了乡村生活的现代女性。

游戏王
真DUEL MONSTERS被封印的记忆

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：ETC 发售日期：已发售	

这款游戏是由“KONAMI”出品的，改编自人气漫画的卡片游戏——《游戏王》。因为上一集非常受欢迎，所以厂方才决定在PS上推出新的一集《游戏王》，而且在新的一集中加入不少新的要素。

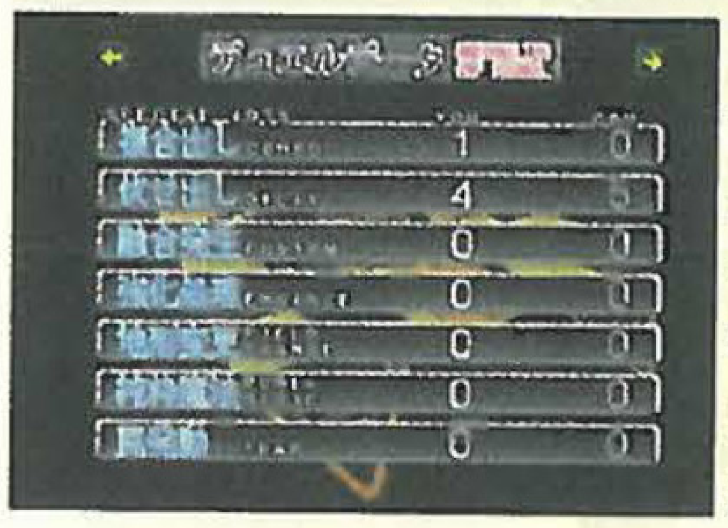
操作介绍

+字键	选择指令
□键	决定
△键	解说
×键	取消/离开编排卡片画面
○键	决定
L1键	表示中的卡片切替(以8张卡片为单位)
L2键	表示中的卡片切替(以50张卡片为单位)
R1键	表示中的卡片切替(以8张卡片为单位)
R2键	表示中的卡片切替(以50张卡片为单位)
START键	开始游戏/结束该回合(对局时)/更改卡片排列的方针(编排卡片时)

ロード里的指令介绍

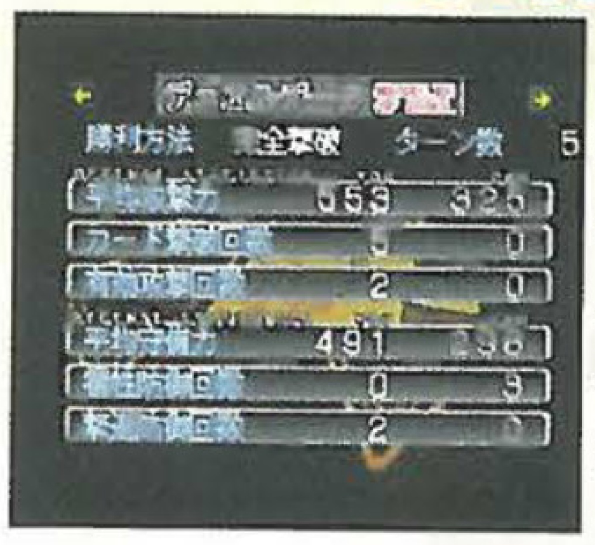
キャンペーン	返回游戏中继续游戏。
フリーデュエル	和一些曾战胜过的对手进行对局。
デッキ	编排自己手上的卡片。
カード	查看一些玩者自己曾在游戏中看过的卡片。
パスワード	输入密码来交换卡片。
セーブ	记录游戏进度。

收集星星得卡片!



和以往的《游戏王》系列一样，玩者可通过输入密码的方法，在LOAD GAME画面中使用パスワード来换取强劲的卡片，不过需要注意的一点是，因为单是利用密码是不能取得新卡片的，玩者必需要收集够一定数目的星星才能取得想要得到的卡片。(注：卡片的密码可在《游戏王》的游戏卡中找到。)

必须有40张卡片



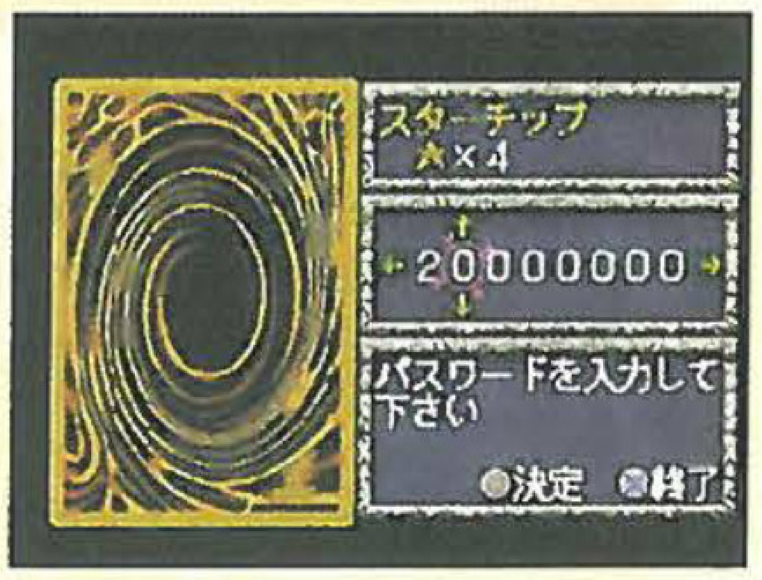
有时玩者会发现电脑禁止玩者进行对局，这是因为玩者身上的卡片数目不足40张，如果遇上这种情况时便要好好留意一下自己手上放置出来的卡片数目，看看是否有40张，如果不足的话便要在编排画面中拿出40张卡片用来对局。

标题模式介绍

ニューゲーム	开始新游戏
ロード	读取游戏进度
2P对战	和2P进行对战
トレード	和别的玩家交换卡片
オプション	更改游戏内的基本设定

你有8000我有8000?

虽然此作的主要玩法是以卡片为主题，不过其实一些基本的判定输赢的规则都和一般的RPG游戏差不多，同样要计HP，不过此作的能源单位是用LP的，如果玩者自己的LP被扣到0的话。游戏便会中止。



直放、横放要小心

在每一局的对局中玩者基本上只能用一格的位置放出自己的卡片，每当玩者放下卡片时，在卡片的上方都会有L1及R1的字样出现，只要玩者按一下L1或R1键，卡片放置的形式便会有所改变，如果玩者想使用卡片攻击对手，便要直放卡片，如果想作出防御，便要横放卡片。(注：攻击及防御的威力取决于该卡片的防御力及攻击力。)

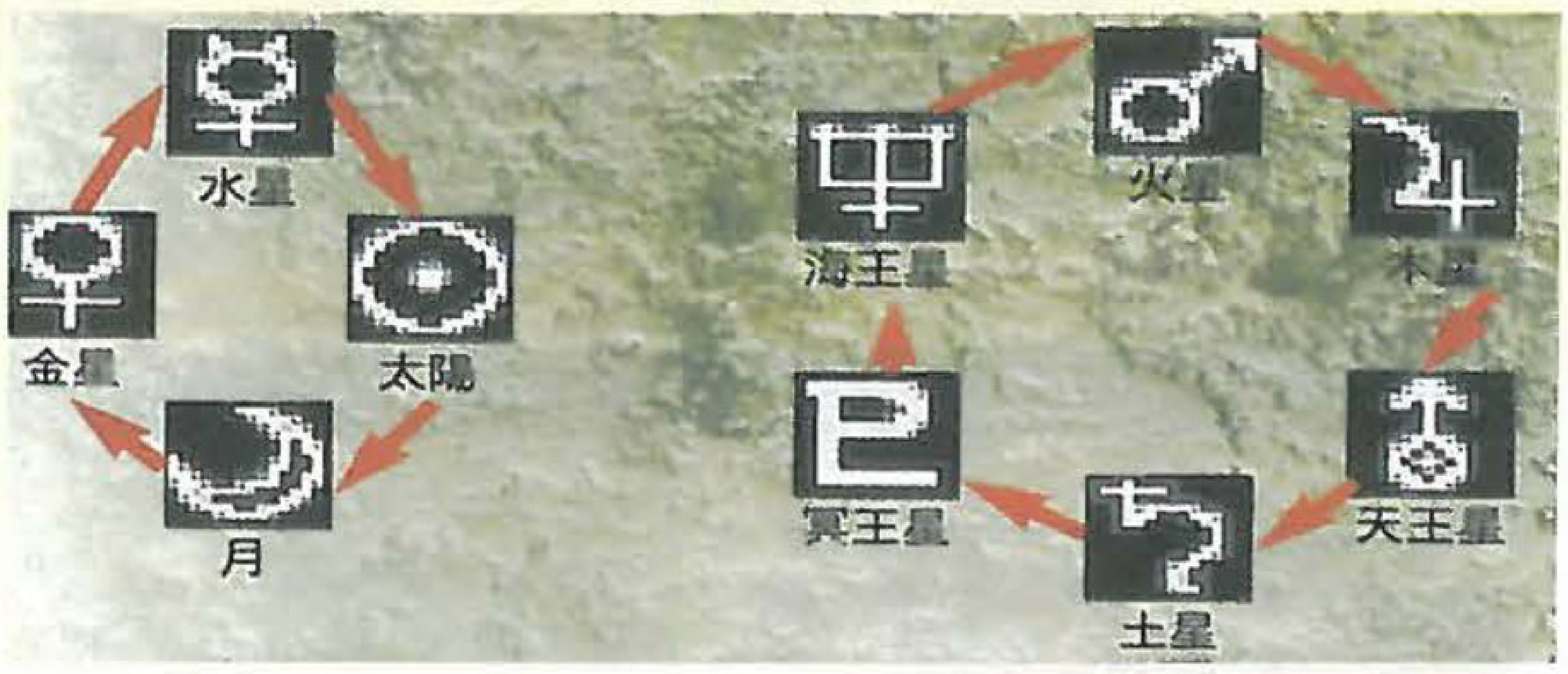
溶合卡片的方法？

如何在对战时溶合自己手上的卡片，以合成一张有着惊人能力值的卡片呢？方法是：在出卡时选好要溶合的两张卡片，在该卡片上按一下上键，当看到两张卡片都突出选卡栏后按一下〇键，如果两张卡片可以溶合，那么强劲的卡片便会诞生。(注：在对局中溶合出来的卡片在对局结束后便会消失。)每次对局时也可以多选择几张卡片来多溶合几次，但基于溶合一次的制式是以两张为规则的，所以就算是拿出多于四张的卡片用来溶合，最后都会以选择卡片的先后次序来决定最后的溶合结果。

PS的新要素——选择属性

以前的《游戏王》作品也有属性相克的元素，不过在这一集中为了使战术性更加出色，加入了一个能让玩者自由选择卡片属性的要素。(一般说来每张卡片都会有两种属性以供玩者选择。)关于这一点请诸位参考一下各卡片的属性相克表。

守护星的属性相关图



各种族与地形的效果

在游戏中主要存在着20种不同种族的卡片，每一个种族都有自己的有利地形，以下便是各种族的地形资料。

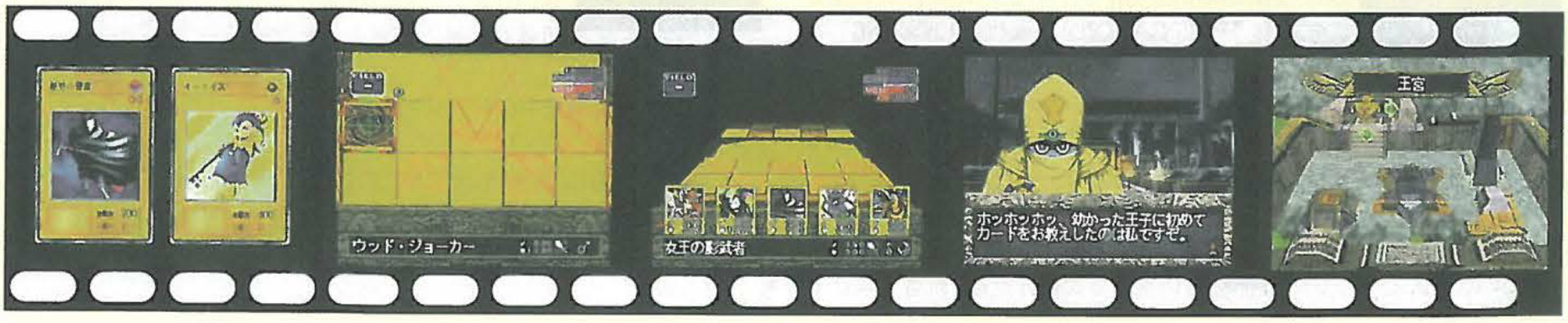
种族	有利的地形
ドラゴン	山
魔法使い	闇
アンデット	荒野
戰士	草原
獸戰士	森、草原
獸	森
鳥獸	山
惡魔	闇
天使	闇
昆虫	森
恐龍	荒野
爬虫類	--
魚	海
海龍	海
機械	山、海
雷	山、海
水	海
炎	海
岩石	荒野
植物	森

战绩画面的评价

这也是新作中的新元素，战绩的评价主要分成两种：一种是刚另一种是柔，刚是对速战速决的评价，柔是对持久战的评价。(注：评价的分数S级为最高，S级以下的是A/B/C/D，得到越高的评价便可得到更多的星星。)

游戏的限定版

这次《游戏王》的限定版本和特别版最不相同的地方，就是随限定版附送的黑色POCKET STATION和一条专为此套限定版特制的手机绳。

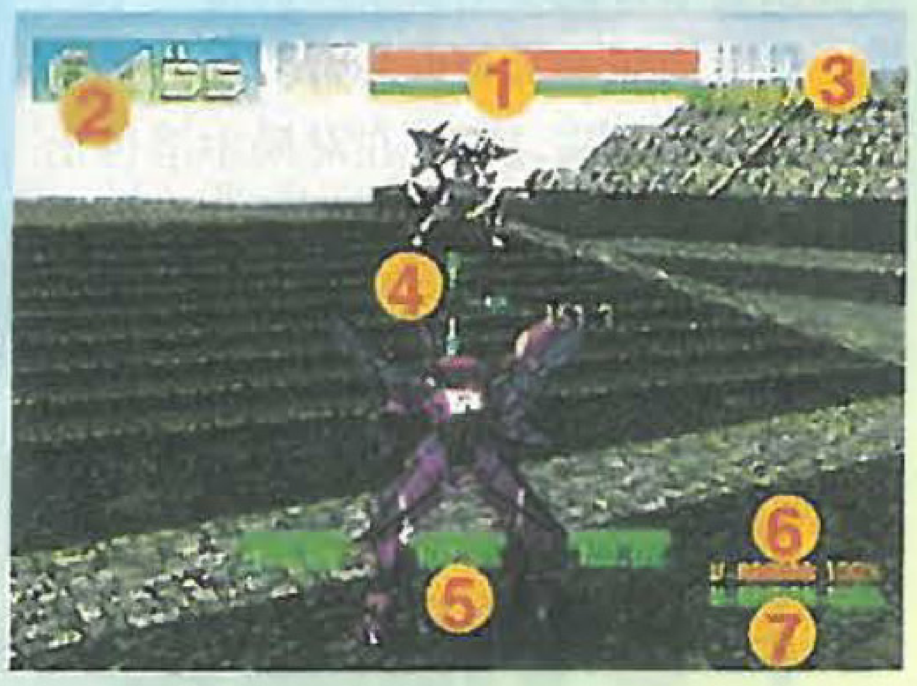


电脑战机 VIRTUAL ON

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型: STG	发售日: 已发售

曾经以特别的操作方法与漂亮的游戏画面，而深受街机迷欢迎的立体射击游戏《电脑战机VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》，现在终于在DC上推出了，仍然很受诸位机迷的欢迎。

画面解说



1.双方生命值
2.限制时间
3.所得回合数
4.瞄准器，只要玩者能够将敌人瞄准，所射出的武器都会有追踪效果。
5.能量计，这些能量计共三条，分别表示左方、右方和中间的武器能量，使用后需要一定时间才能回复。
6.装甲值，随着攻击会不断下降，当下降到最低时所受的伤害便会越大。
7.游戏进行的时间。

操作方法

DC手柄基本操作

方向键	机体移动
3D控杆左/右	左右回转
3D控杆下	SPECIAL
A键	决定(项目画面)/防御、伏低身(战斗画面)
B键	取消(项目画面)/右加速键(战斗画面)
X键	文字记录/输送(项目画面)/左加速键(战斗画面)
Y键	跳起
L键	决定(项目画面)/左板机(战斗画面)
R键	决定(项目画面)/右板机(战斗画面)

特殊操作

左方控制杆→+右方控制杆←	伏低身
左方控制杆←+右方控制杆→	跳起(如这时输入伏低身指令便能高速着地)
方向键+左/右加速键	高速移动
高速移动时再按一次加速键	取消高速移动
跳起时选择移动的方向+左/右加速键	空中高速移动
高速移动时往左/右移动	直角移动

战斗操作

左板机	左方武器
右板机	右方武器
左板机+右板机	中心武器
右加速键+左板机	右方TURBO SHOT
左加速键+右板机	左方TURBO SHOT
左板机+右板机+左加速键	右加速键 SPECIAL SHOT

模式介绍

DREAMCAST(M.S.B.S VER.5.45)

可一人进行游戏的模式，游戏的版本采用了DC的“M.S.B.S. VER.5.45”，在这种模式中玩者需要将不断出现的敌机逐一击倒，在游戏进行时也可以和另一名玩者进行对战。

VERSUS

这是游戏的对战模式，游戏画面将会分割开，然后让两名玩者进行对战，另外只要在进行游戏时按START键暂停，便可以设定对战时画面分割的方式。

NETWORK VERSUS

在这种模式中玩者可以利用网络功能，与居住在远处的朋友或正在网站上的人进行对战，但是玩者必需先拥有“VIRTUAROID 驾驶执照LICENSE”才行。

CABLE VERSUS

除了可在同一个画面和利用网络进行对战外，玩者还可以利用DC对战CABLE，将两部DC连接在一起，进行对战。

TRAINING

如果玩者不熟悉游戏的操作，可以在这种模式中进行训练，在训练时如果按START键暂停，便能够对训练的方式进行设定，玩者可以让对方进入无敌状态或不能移动等。

WATCH

当玩者在这种模式选择好两部机体后，电脑便会自动控制这两部机体进行战斗，玩者便可以从不同的角度来观赏比赛的过程。

REPLAY

如果玩者在进行战斗后将过程记录起来，之后便可以在这里观看储存起来的比赛过程，另外这种模式也可以将最后一次比赛的过程立即重播。

VIRTUAROID CUSTOMIZE

在这种模式中玩者可以自行设定机体的颜色和机体的标记，之后当玩者将资料储存后，便可以用这些机体在网络上与对手进行战斗。

OPTION

玩者可以对游戏中各种模式的设定进行调整。

INTERNET

只要玩者的DC已经连接了INTERNET，便可以利用这种模式进入VIRTUA ON的网页，然后购买网络对战必需品“VIRTUAROID驾驶LICENSE”。

鬼武者

PS2	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型: AVG	发售日期: 2000年夏

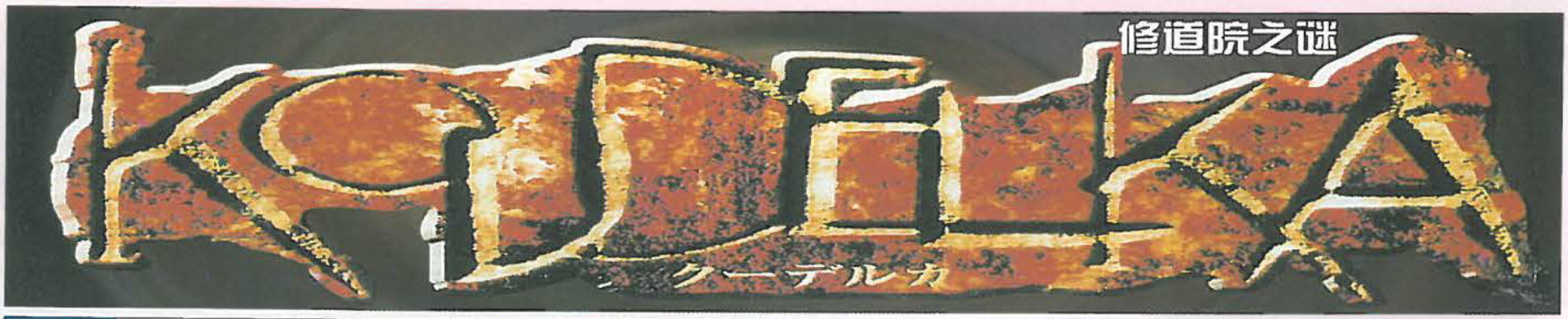
决定在PS2平台上推出的鬼武者，这次我们要为大家介绍的不是游戏的画面，而是游戏中采用的CG动画。

游戏由原来的PS移师到PS2上，画面质素就有了大幅度的提升。图为主角明智左马介与一众敌人对战的情形，请各位留意，除了角色的样貌之外，游戏中的场景、气候，角色身上所穿的盔甲都能清晰地表现出来，这便是PS2的功力。

想必大家都知道了吧，鬼武者的主角形象将会参考名演员金城武，而从画面来看，确实非常像金城武本人，非常酷，这款游戏说不定还能进一步提高金城武在日本的人气呢。而且金城武还会担任主角明智左马介的配音工作，这样一来就更相像了。

明智左马介(24)岁

游戏中的主角，是明智光秀的亲弟弟，身怀超凡武艺，却不去战斗，曾多番拒绝诸国武官的招揽，为人喜爱和平和自由，一个生不逢时的自由武者。他从外表看来，好像是一个轻浮的浪子，其实他内心满腔热诚，是个充满正义感的年青人。



PS	SNK/SACNOTH	CD-ROM × 4
	游戏类型：RPG	发售日：已发售

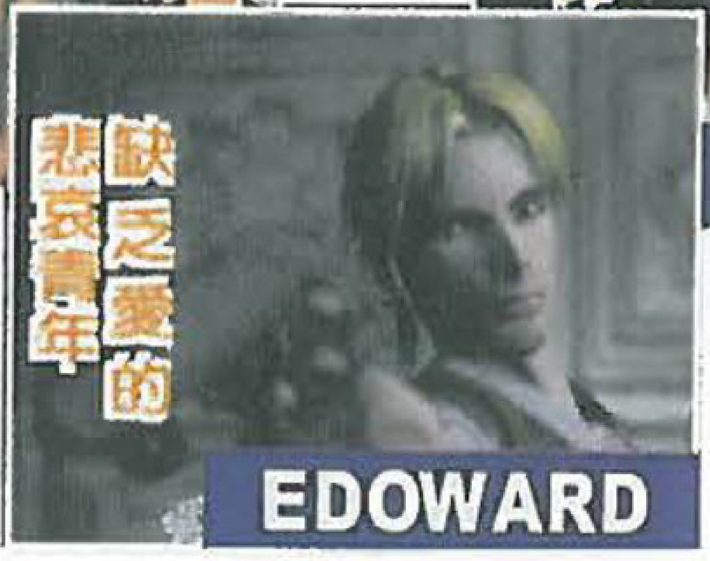
这次为大家介绍一下游戏最初段的故事和画面。

接近ADV的RPG

在游戏中，防具和回复道具都要自己去找，所以，玩者不能像玩其他RPG一样随便作战而过份消耗必需品，一定要一边前进，一边思考怎样才能使战斗更有效率才行，就这一点来说，这款游戏是十分接近ADV的RPG游戏。

发生在一天的故事

这个游戏是发生于1898年10月31日。并在第二天，即11月1日结束。也就是说一切故事都在一天之内发生，那么在英国威尼斯悬崖边的修道院中的那一天究竟发生了什么事？被命运安排，并在修道院中相遇的三个男女究竟又看到些什么呢？一切的一切都会在那一天发生，在一片黑暗中，是否还能有光明指引？那三个人之间又会发生些什么？他们是好人还是坏人，抑或只是介于正邪之间？一切有待于那一天在你我眼前重现！希望不只是恐怖和丑恶，也会有人间美好的真情！



BATTLE SYSTEM

战斗系统和一般正统的RPG一样，也是选择指令作出攻击。不过这款游戏的战斗也有其比较特别的地方：人物和敌人是有距离之分的；人物的阵形，所站的位置也可在战斗之前自由编定。如果能配合不同人物的作战方式和攻击方法去编定阵形的话，战斗时就会比较有利。

1F/2F 谷仓大厅

当KOUDELKA由窗门进入之后，便看到一名手里拿着枪的青年坐在地上，不过他好像已经死了。KOUDELKA在这时也不敢松懈，紧握小刀。突然在她身后出现了一只怪物，她被怪物打飞了。

2F 厨房 植物園 走廊

激战巨型植物怪！救出JEANS神父！

两人在厨房中被修道院的两夫妇招待进餐。可是发现汤中有毒，不得已两人只有装作中毒的样子，为了调查事情的来龙去脉，两人在植物园中发现了一个叫JEANS的神父被巨型植物怪打败，于是他们便出手把植物怪消灭，并救下了神父。这样，三人便相遇了。他们决定联手去寻找一件物品……

把巨型植物怪打败后，JEANS就会加入并成为同伴。

出现了一位谜一样的少女，她竟然对他们说：你们跌死了的话不是会很好吗？

植物房 紅色的房間 1F 僧會所

在红色的房间中，KOUDELKA被附身

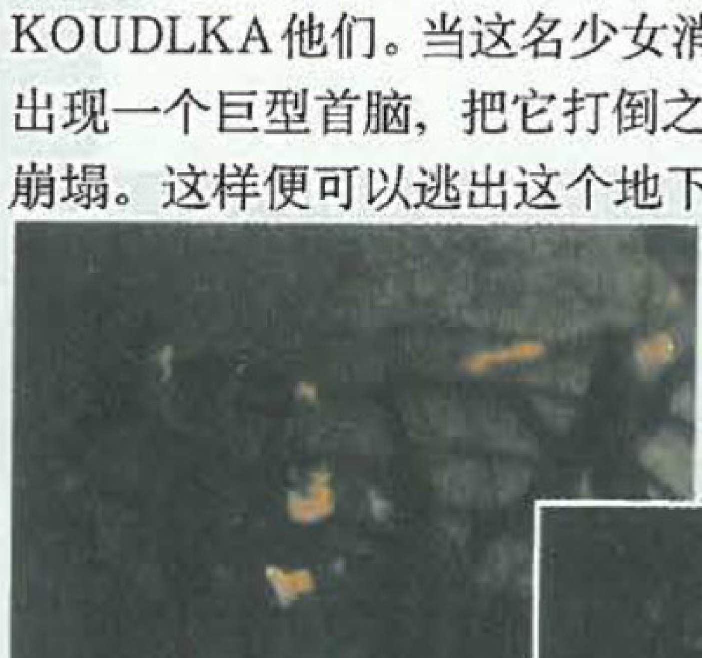
当DOUDELKA进入红色房间之后，便感到好像被什么不知名的东西附身了。她好像感到有某个人的意志，进行降灵，并附在自己身上。由于这个缘故，她知道了以前这里是个行刑场而感到非常恐惧，那么那些不断出现的怪物是不是会和这里以前的事有什么联系呢？这中间究竟隐藏着什么不可告人的秘密呢？这里原来是不是会隐藏着什么冤情呢？……

如果你能打败它，便能得到珍贵的道具！

B1 陷阱房 地下牢 硫酸池

谜一样的少女再次出现！

在看起来没有什么特别之处的房间里，地板却突然破了。三人便掉到下面的房间去了。而他们现在身处的房间正好是地下牢，这样看起来很明显是有人在刻意布局，陷害他们。这时，谜一样少女的亡灵再次出现，并嘲笑KOUDLKA他们。当这名少女消失之后，便会出现一个巨型首脑，把它打倒之后，墙壁便会崩塌。这样便可以逃出这个地下牢了。……



生化危機 GUN SURVIVOR

PS	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型: 3DSTG	发售日: 2000年1月

在已经被T-VIRUS污染的街道中，布满了完全丧失了理性的丧尸，究竟如何能够安然脱险呢？

满身装备的谜一样的黑色军团！

原来在这里除了被感染T-VIRUS的变种怪物以外，还有一个不知名的谜一样的黑色军团！这个军团中的成员个个都擅长暗杀和使用毒瓦斯，

而且不管是市民还是丧尸，都一律杀无赦！真是一群疯狂杀戮的恐怖凶手，但是他们这样做到底是为了什么呢？

由T-VIRUS变种出来的怪物！

各种不同的生物，因为感染了T-VIRUS，而各自进化成不同的恐怖生物。下面为大家介绍其中的几种。

食人植物

一些植物因吸收了T-VIRUS而变成有机的生化兵器，因为它们能根据环境的变化而自我作出调查，并且可以自由行动，是拥有非常高能力的变种生物。

丧尸

在街道附近居住的市民，因为感染了T-VIRUS，使他们的新陈代谢迅速起了变化。然后不但他们的外形变得非常可怕，而内在的变化就更加可怖，他们现在已完全丧失了理智，而且他们因为变种的缘故会感到非常饥饿，所以会不断向“新鲜的人类”袭击。

追踪者

UMBERLLA开发的军用兵器，也是在T-VIRUS进化之下，拥有最强攻击力的生物。各方面的能力都非常高。

HUNTER

也是由人类异常变成的，不过其外形和丧尸不同，能力方面也比普通丧尸高得多。它那变得很长的指甲，是一件非常厉害的武器。另外，它还拥有非常高的移动力。

PS2	KOEI	CD-ROM
	游戏类型:SLG	发售日:与PS2同步发售!!!

决战 ——即将展开

KOEI光荣将和PS2同时发售的主打作品，在最近发售的PS版《大航海时代4》中带有KOEI公布的动画片段，整个游戏描写了战国时代发生在石田三成和德川家康两家之间的一场战争。在这个游戏里，玩者除了可以做德川军的总大将之外，还可以做丰臣军的总大将，改写历史。

游戏的战斗流程分为五步，首先会指定战斗的场所并讲述情节，第二步是政略，在自军的总营中分析敌人的情报，决定出阵的武将和各部队的兵种，在这个步骤中可以对敌人的武将做遣返和说服。第三步是以动画方式表现剧情，介绍故事的发展。在动画中出现的人物与选择的人物相同。第四步是军议，决定自军在战场上的配置和设定伏兵的位置。第五步是合战，由武将发出指令：攻击、行军、待机，正式开战。最后是结束战斗的剧情，随战斗的胜负会对以后的情节产生不同的影响。

黑田长政

出名狡猾的人物，在1600年的会津，他参予了上杉征伐行动，被家康派去小早川秀秋处做内应。他在关原之战中和石田三成发生激战。

伊达政宗

他在秀吉死了之后跟随家康，在开原之战参加夹攻上杉。因为他生来单眼，所以被称为独眼龙政宗。

德川家康

1542年出生，德川幕府的始创人。在丰臣政权时代，他被移封到关东。在秀吉死后，他在关原之战中获胜，并成为天下的得主。

岛左近

石田三成

在开原之战中，他想打败家康，可惜因为小早川的突然背叛而战败。最后，他在京都被处决

前线狙击

BIOHAZARD CODE:VERONICA 生化危机

代号：维罗尼卡

DC	CAPCOM	GD-ROM × 2
	游戏类型：AVG	发售日：2月3日

负责看更的表示，似乎没有办法离开这个孤岛。

被带往孤岛警署的 CLARIE，第一个会面的就是这个负责的看更，也许他会为大家解说到底发生了什么事。

新作中的新人物——STEVE

最新公布的游戏人物就是他——STEVE BURNSIDE，在新公布的资料中，除了以前曾经被困在同一警署之外，其他一切资料均不详，没有人知道他的身份，也没有人知道他的真正目的，不知道他究竟是敌是友。

使用双枪是STEVE的特征，不过现在还不知道我们能不能操纵这个角色。

在新作中，我们还会有一些“人类”敌人，第一个就是 ALFRED ASHFORD，他使用的武器是狙击枪，身穿鲜艳的红色军服，最喜欢在阴暗的地方等待敌人的出现，然后无声无息地将猎物捕获，以现有的资料推算，ALFRED ASHFORD 似乎是 UMBRELLA 的成员。

生化危机系列中的最新作品，也是系列的番外编，这次担任主角的是第二集的其中一个主角 CLARIE，根据以往的资料，这集玩者能够操纵的角色中，还有第一集的主角，即 CLARIE的兄长，新近公布的资料中，还显示游戏故事将会与LEON有一定的关联，究竟在这一集中，LEON 会不会出现呢？

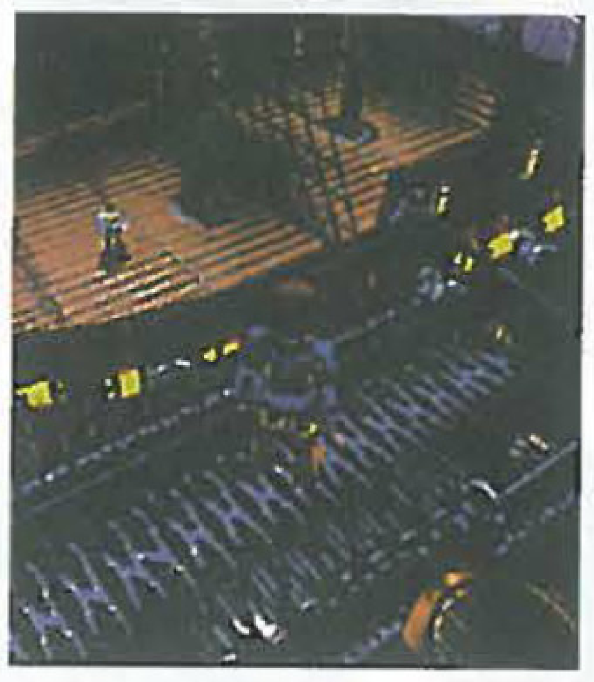
ALFRED ASHFORD 作为 UMBRELLA 的成员，责任之一就是保护这个秘密基地。

DC | SEGA | GD-ROM
游戏类型：RPG | 发售日：未定

空中大盗达荣家的冒险故事

一款DC新作，是以蔚蓝天空为舞台的RPG类型游戏，游戏以空中大盗达荣一家的冒险故事为主线。间中会详细交待主角的成长过程。整个游戏以多边形制作。人物和背影都制作得一丝不苟，务求带给诸位玩者一个完美的游戏世界。

游戏的舞台是一个浮游在空中的小岛，在这里，会有很多不同的设施、不同的人物，也会有不同冒险经历，为了能将一个想像中的世界以最真实的手法表现出来，游戏将全部以多边形制作。



隐藏海港的内部

说是大盗，当然要经常打劫啦，目标是政府与平民的飞船，在小岛上有一个起飞用的海港，所有的飞船都从这里起飞。不过呢，一般的村民就没有办法进入，只有正式的大盗才能利用这个秘密海港。(真是不公平死啦)

地上生活

由于这个小岛是与外界完全隔绝的，因此，在小岛中有着各种各样的设施，像供给粮食的地方啦等等，在这当中还有主角的一家。这样看来，这个小岛其实就是一个城市的缩影。

早在1998年春季在PS上推出的2D格斗游戏《GUILTY GEAR》，预定将在2000年4月推出以NAOMI基板开发的街机版本，现在已经有最新的图片公开，这次在游戏中加入了较明确的世界观及武器格斗的要素，相信会是一款不错的游戏。以下是一些完成度较高的开发画面。

GUILTY GEAR 2(暂名)

第二款由家用机移植到街机上的2D格斗游戏

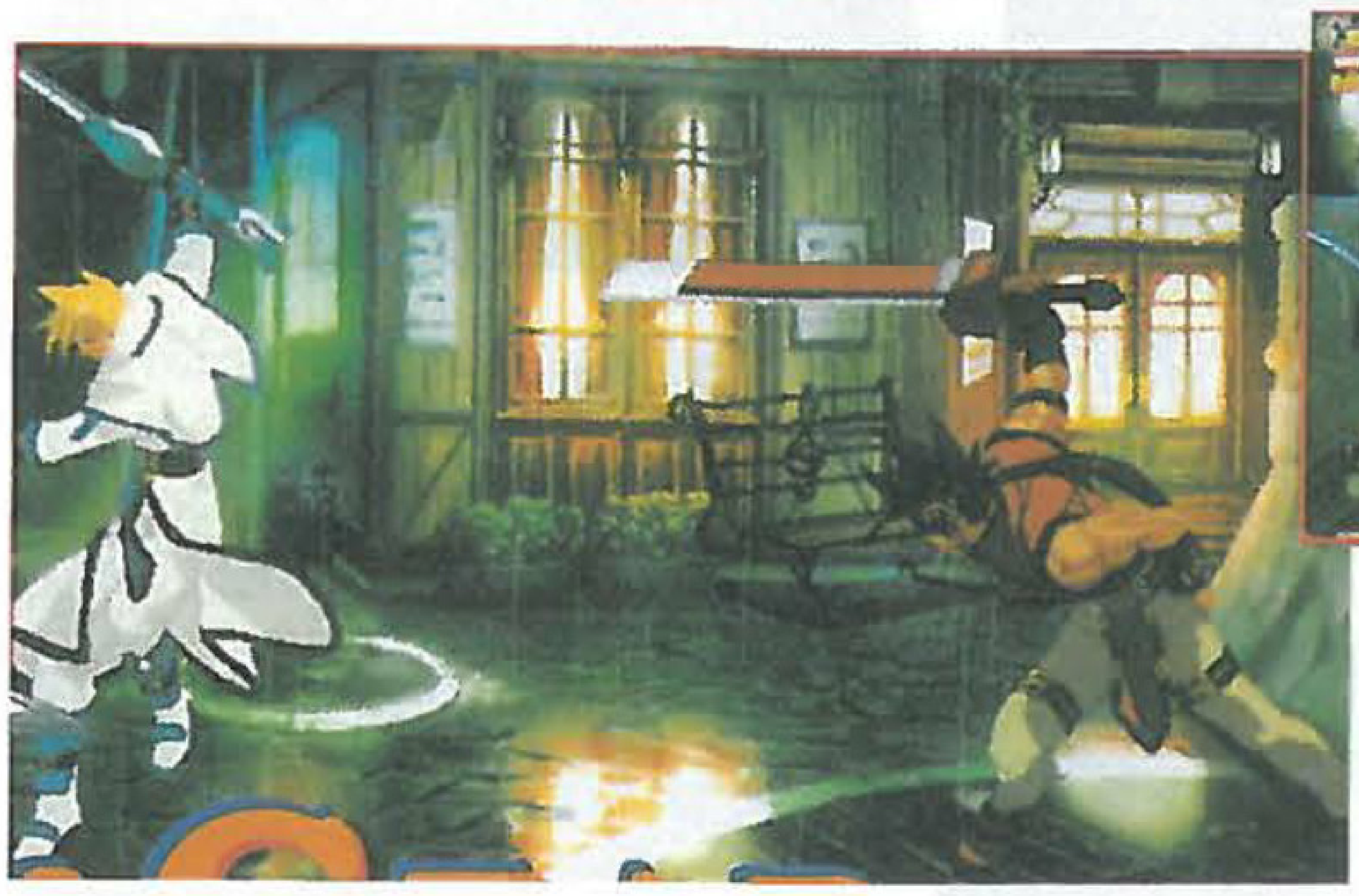
ARC	SAMMY	NAOMI基板
	游戏类型：2DFTG	发售日：预定2000年4月

平面对战格斗高峰作的华丽画面

PS版《GUILTY GEAR》游戏时画面的变化、游戏背景及必杀技使出的情景，都相当华丽，而现在以NAOMI基版开发出的业务用版本，也强调以画面质素为要素之一，现在看看开发中的画面，还相当不错。

爽快的连续技

一般的平面格斗游戏，空中、地面的攻击一定成立，本作也不例外，而且使用一些基本的连续技攻击更是十分常见，如果在最后加上必杀技打DOWN对手的话就更爽快，相信在战斗中加上觉醒技、一击必杀技及在特殊条件下使用技等，将会使整个游戏更具有震撼性。



惊异之一击必杀“杀界”！

在PS版的《GUILTY GEAR》中，存在着可以一发逆转的一击必杀技名为“杀界”，为何说要是一击逆转呢？这全因为当“杀界”在成功击中对手之后，无论对手所余的体力值是多少，一旦被“杀界”击中的话，就算是角色还在体力全满的状态时，都必死无疑，由于这个系统使得整个游戏都得不到应有的平均，而现在已知的地方除了有GUARD CANCEL、觉醒必杀技、一击必杀技及MAX状态化之外，就是会在续集中废除“杀界”这个一击逆转技，这样一来相信情况会好很多的。

操作分别是拳、脚、轻斩及重斩，这和前作一样

“神”RPG（暂）

人向神祈求保佑，神给人平安保护……

PS	namco	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：预定2000年内

这款游戏由寺田宪史负责游戏的世界观；由美树本晴彦负责人物设定。

这个由NAMCO制作的大型RPG游戏，除了画面华丽外，还具有独特的世界观和人物设定。在游戏中有一个独特的世界，神族和人族两大族在这里生活。游戏中的两位主角，分别是神族的不死乃神子，和人族的加加多。就因为这两个主角来自不同的两个家族，其所处的社会位置、所具有的价值观和看事情的角度都会有所不同，这样当大家选择不同的角色时，就能在一个故事中，享受两种不同的角度！

在游戏的国度里，基本上都是由神族来支配人族的，共有六个不同的王国，现在为大家简单介绍一下。

云海中的各个王国

在云海中若隐现地演绎一个又一个动人的故事

大地之国

叶之神王所统治的王国。主要是管理农耕、改良农产品的品种、灌溉土地。

光之国

智之神王所统治的王国。主要是管理法律和知识，并且负责教育工作。

生之国

命之神王所统治的王国。主要是提供医疗服务，管理有关家畜方面的工作。

火之国

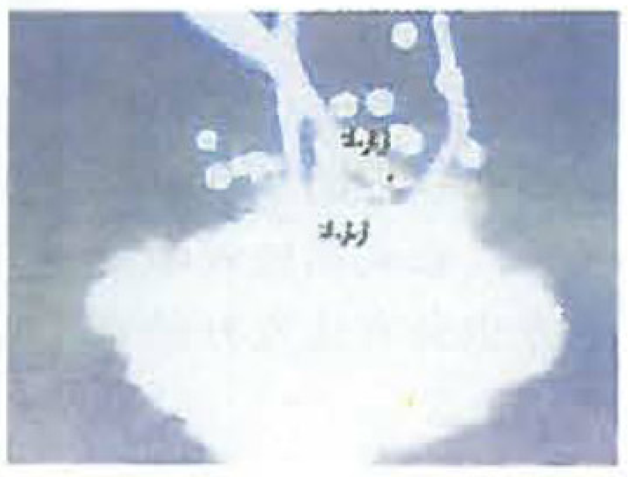
焰之神王所统治的王国。主要是加工钢铁和金属，并且负责开发武器装备。

天空之国

空之神王所统治的王国。适当地管理世界范围的天气。

音之国

是唯一不受神族支配的王国。由乐之神王统治，并没有什么特别的工作。



两个不同的主角，向着真相进发……

加加多

在暗之村长大，是一位性格开朗的少年。自少便没有双亲，一直是

不死乃神子

别号“不死”，光之国的神子。据传，生之国王命之神王的某部分是和他连结在一起的。

舒朗

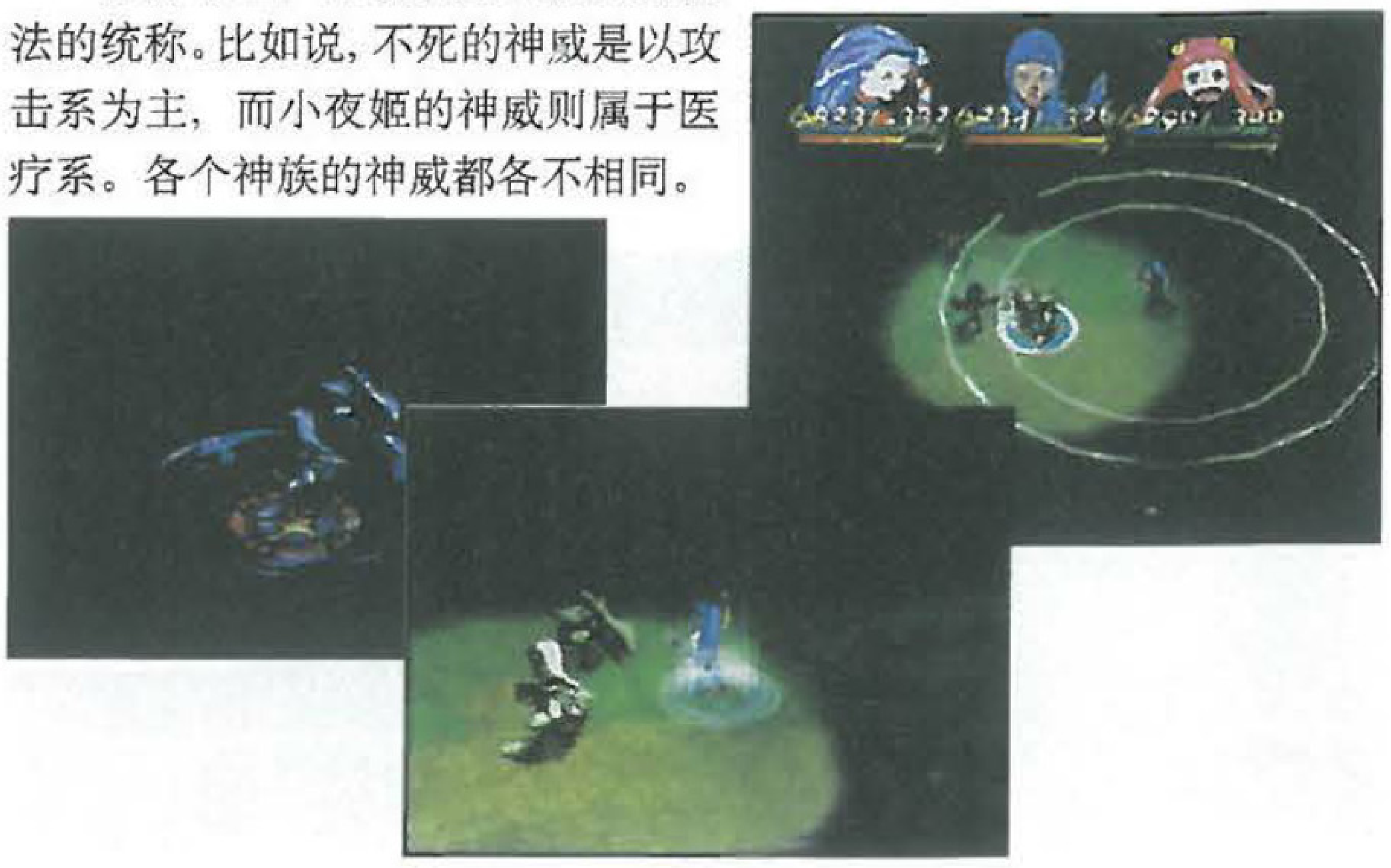
出身于火之国，正在找寻同伴。

小夜姬

不死之妹，是智之神王的女儿，对医疗方面有不错的修为。

神威的发动！

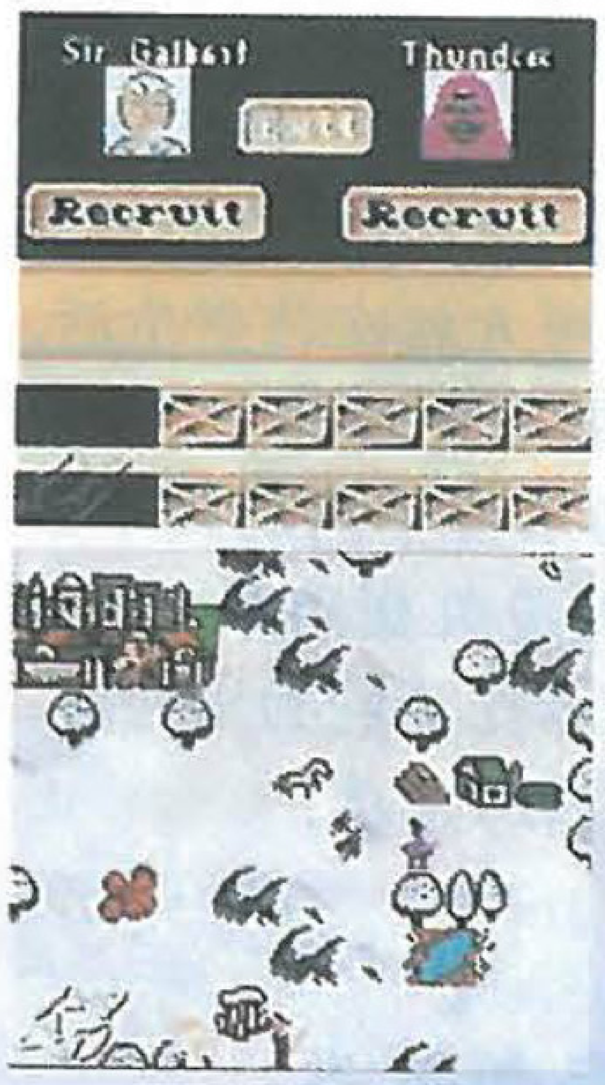
在游戏中，神威就是神族使用魔法的统称。比如说，不死的神威是以攻击系为主，而小夜姬的神威则属于医疗系。各个神族的神威都各不相同。



GBC 游戏集锦

Heros of might and Magic

GBC SLG盒带 容量：未定 3DO 2000年3月预定 美版 可2人玩



《Heroes of Might and Magic》是个在电脑上有名的回合制战略游戏，已经推出了三集，现在又推出了Gameboy版！

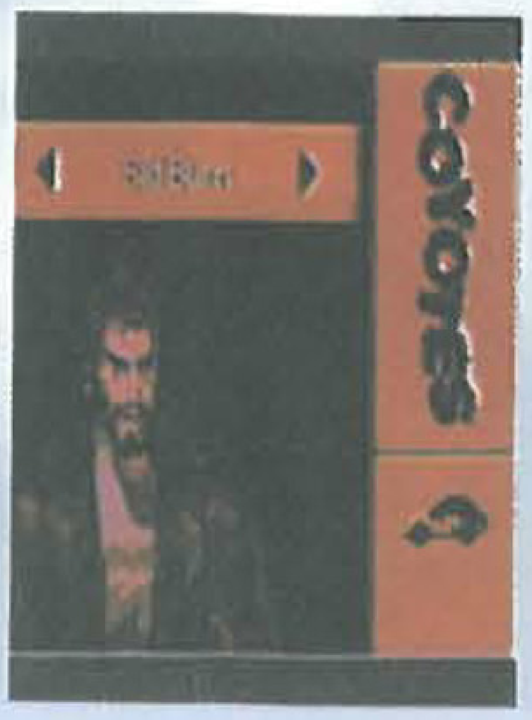
在游戏世界中有着众多的领地，而每一个领地的领主，都要用剑和魔法的力量来悍卫自己的领土。玩者需要指挥自己的队伍，去攻占其它领主的土地，同时还要收集各种资源。玩者需要在地图上收集资源(金、木材等等)和宝物，到了一定程度便可将自己的城池强化，同时让玩者有能力组成更强的队伍。玩者还可以通过通讯对战线，来互相切磋一下。

世界～Vigilante 8

GBC ACT 盒带 容量：未定 Vaticla Entertainment 12月预定 美版

暴力赛车游戏闯进 Game Boy

在PS和N 64都有移植版本的赛车游戏《Vigilante 8》现在又有了Game Boy Colour版本！与其说这是赛车游戏，不如说它是汽车格斗，因为玩者在游戏中扮演的，是十二位亡命车手的其中一人。这十二个疯狂的车手都有一威力强劲，武装齐备的“跑车”。他们的目的，就是要将眼前会动的东西都变成灰尘！虽然画面由3D的转为平面的，但是游戏中那种很刺激的张力并未减少。

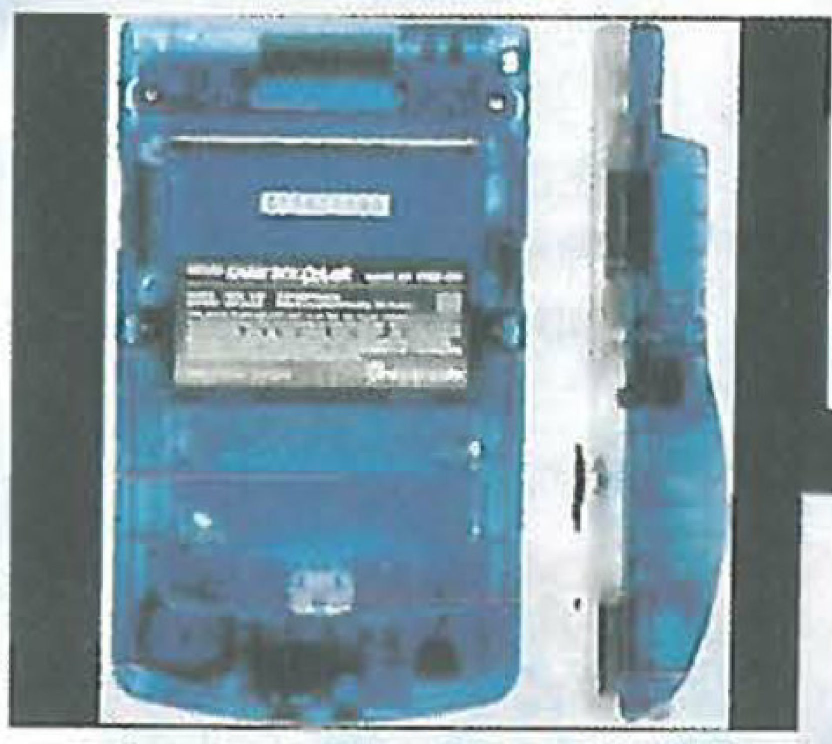


古墓丽影出现在GBC上

GBC AVG 盒带 容量：未定 EIDOS 发售日未定 美版

Edios已决定将旗下的《Tomb Raider》系列移植到Game Boy Colour上，并将在明年三月推出，暂时还不知道游戏形式和有关各方面的消息，会不会移植到Game Boy Advance上呢？ 而且作为一款32位游戏移植到GB上会是什么样子呢？

突然发现！ iMac版Gameboy



自从iMac的透明蓝色设计推出后，很多产品都仿效它，现在就连Game Boy都有了iMac版。现在日本的一家电子产品商店，正在接受邮购iMac版的Game Boy，有兴趣的朋友可以到以下网址看看：http://www.sm.rim.or.jp/~wakoh/imacgb/

这款机型价格大约是11800日元。

任天堂掌上游戏机新登场

图中那部，就是可用任天堂游戏盒带的手掌式游戏机“Game Axe Color”，能对应全部的任天堂游戏盒带，采用LCD显示器，可用六个AA电池或变压器供应电源。具体操作方法和任天堂没有分别，还附有连射按钮。比一般的掌上游戏机重，LCD画面也比其他的彩色掌机光亮，在光线比较暗的地方也会有比较好的效果。

PUYO PUYOON~与卡君一起~

PS	COMPILE	CD-ROM
	游戏类型：PUZ	发售日：已发售

这是一款经典的方块游戏，主角亚露露和她可爱的同伴又来了！喜欢这种类型游戏的朋友又可过过瘾了。

故事背景

亚露露与卡君一起到村子里的马戏团，观看有趣的魔术表演。魔术团的团员邀请了卡君上到台前，配合他们表演魔法，但到了最后卡君却消失了，亚露露非常担心好朋友卡君的安全，便在马戏团内四处寻找，在这个过程中与团员们发生一次又一次有趣的较量。亚露露能不能找到自己的好友卡君呢？这就要看你们的了！

游戏玩法

将同一颜色的嗜喱放在一起(最少四色，但不可斜放)嗜喱便会消失，消失后的嗜喱会被推往敌方那里(当然自己也要留意敌人对自己的反击)，顺利地将对手的嗜喱逼到画面的上方便可打败对手。当然，敌人也会有些强烈的攻击，会让玩者手忙脚乱。如果是我方只差一步便可以将敌人打败时，不妨试试用特殊技攻击，打他一个冷不防！哈！这样会很好玩的！

新加模式

这个已被系列化的方块游戏，这次在PS版中加入了新的元素，除了常有的对战模式外，还有一个独有的“POCKET STATION模式”和“咖喱制作模式”，不知大家会不会感兴趣呢？

咖喱制作模式

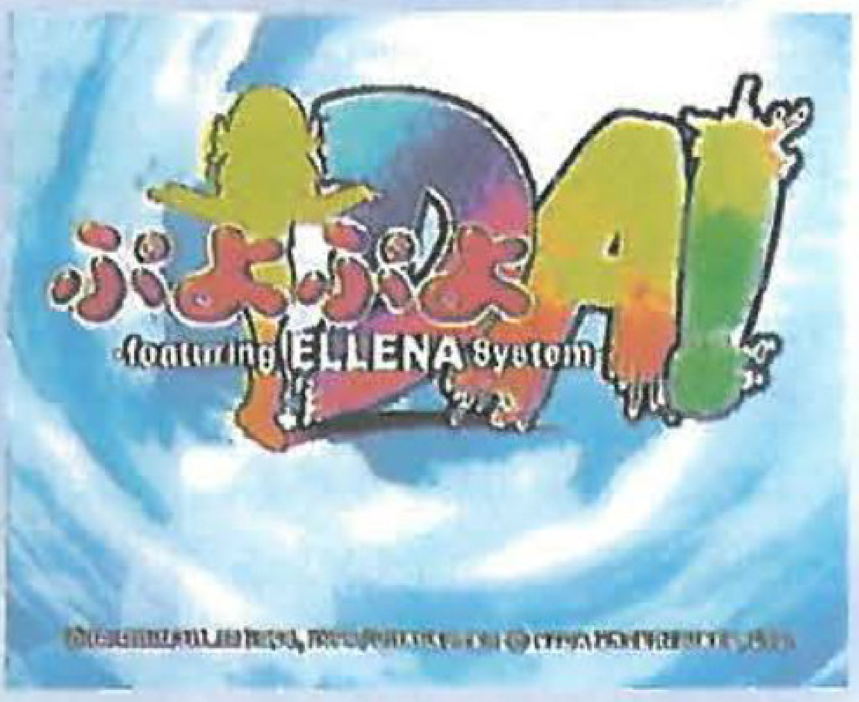
亚露露为了给卡君制作美味的咖喱，便和其他五位人物对战以找寻材料(胜负、时间、连锁会直接影响到得到的材料)。

当和对手的战斗完结后，便能得到材料(胜或负均可)。然后只要把材料下载到POCKETSTATION里，便可得到一些卡君的相片。

游戏操作

方向键	嗜喱方块的放置地方，适当的话可以直接拉下。
×键	控制方块向左转动
○键	控制方块向右转动
△键	使用该人物的特殊技(每个人都会有一种自己的本领)

PUYO PUYO DA! FEATURING ELLENA SYSTEM



DC	COMPILE	GD-ROM
	游戏类型：PUZ	发售日：已发售

大家来跳舞呀！

以跳舞为题材，人物生动有趣，背景和音乐元素也非常丰富。在游戏时玩者要跟着音乐的按钮，当完成整首音乐时，哪一方聚积的嗜喱多便输了，而且如果按错的话，人物旁边的能源棒便会减少，完全被减完的话也会输掉。游戏中除了有一人玩的模式外，也有可以二人对战的模式，没事时和朋友对战满不错的呢。

游戏心得

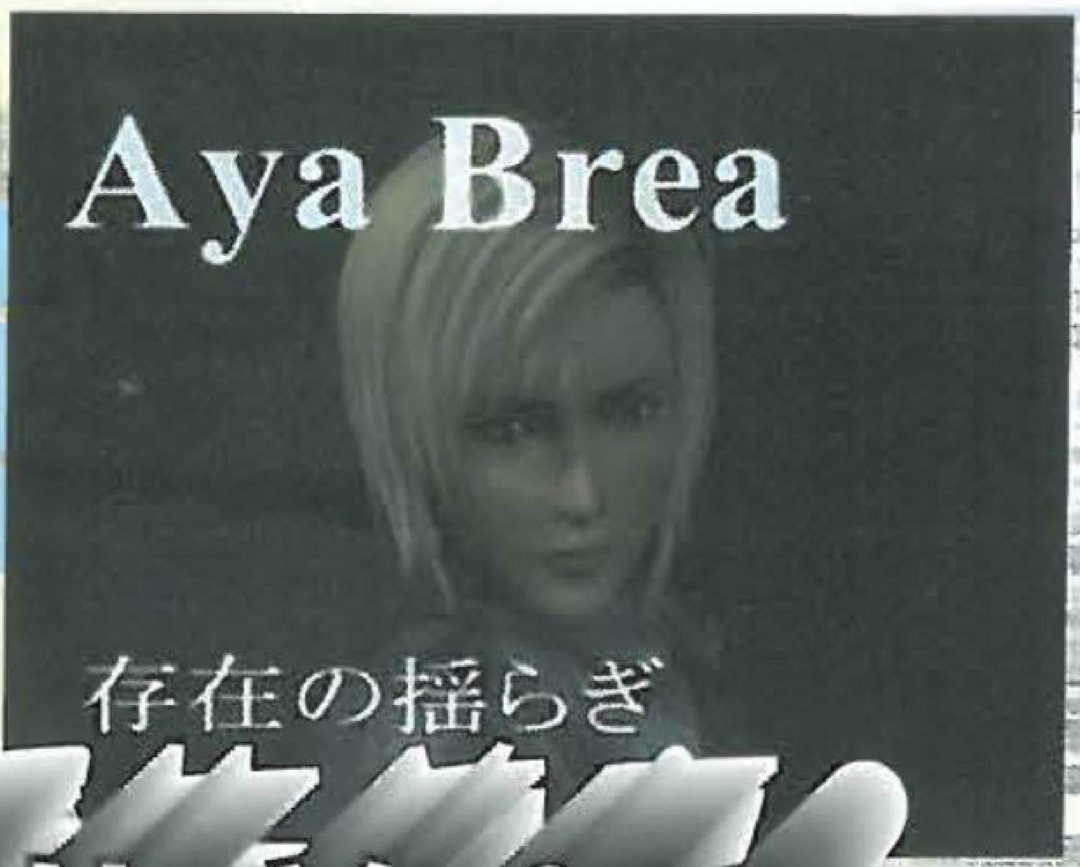
虽然只有简单的五个按钮，操作起来却不是像你想像的那么容易，除了开头的数版外，游戏中期以后出现的连锁会非常多，有时需要连按8到10个按钮(加上反方向钮也会极多)，很考你的反应能力呢！不过游戏有多个难度可以选择，这样大家就可以根据自已的能力先尝试一些较低的难度(如甘口等)，练熟一些再慢慢加深难度。

游戏操作

十字键：对应四个方向
Y字键：对应上键
X键：对应左键
B键：对应右键／取消
A键：对应下键／决定
L/R键：对应星号

PS | SQUARE | CD-ROM × 2
游戏类型：AVG | 发售日期：已发售

去年12月推出的AVG游戏《寄生前夜2》，游戏中的故事时间是前作3年后的2000年夏季，在这一个夏季线粒体再次在世界中活跃起来。在新的一集中的基本操作和系统已经作了大幅度的改变，例如：PE的复活(醒觉)、武器改造和经验值的用途等，以下是有关游戏中的系统及PE性情种类解说。



Parasite Eve II 寄生前夜2

MITOCHONDRIA

生物细胞内的其中一种细胞小器官，有别于其他细胞的线粒体，拥有独自的遗传因子，远在太古时代，就已经流传有逆线粒体核寄生之说，它也是生物体中重要ATP生长的地方。

MITOCHONDRIA EVE

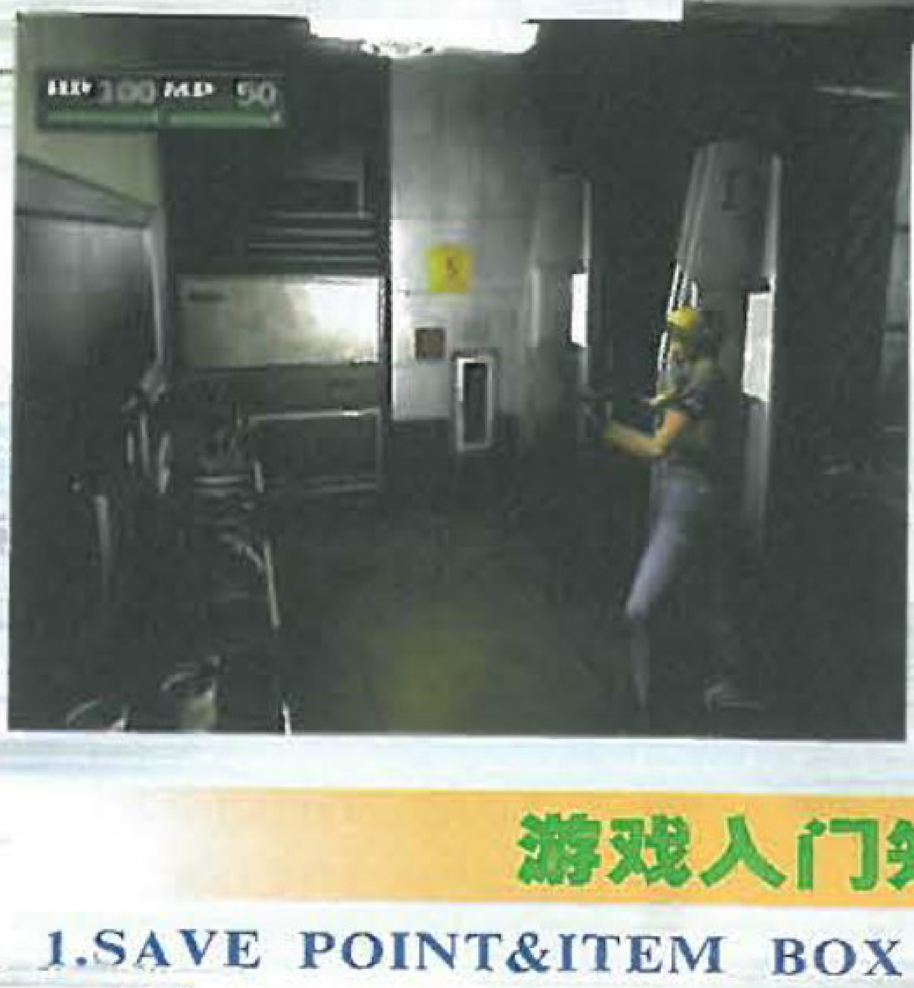
在人类的世界中，线粒体的DNA自行调配了遗传因子的排列，变得更为独立自主，这样就有了一个关于这些线粒体的传说，某些女性会因为这些线粒体的异变而拥有神话般的力量，在游戏中以MITOCHONDRIA EVE称呼这些经过突变的女性。

1997年美国，纽约，发生了集体自焚事件，在一星期后的地震中，数十亿年前在太古中一直寄生在人类身上的线粒体突然醒觉，操纵着人类的意志而继续活动，虽然造成了一些混乱和伤害，不过在纽约市警AYA BREA的努力之下，终于平息惨剧。

这一事件完结后，AYA继续追查有关更多线粒体的传说，在调查关连事件的过程中，惨剧在2000年9月的一个夏季中再度上演。

M.I.S.T——射击练习场和武器管理室

这是练习基本射击、转变目标及PE使用的地方，由最初级的LEVEL 1到最高难度的LEVEL 5共五个阶段，LV 1-2：射击基本练习，LV3-5：实战射击练习，如果在射击练习中取得较高得分的话，便可取得BP的奖励。武器管理室主要是AYA消费BP购物的地方，能在这里购买的物品包括：武器、防具、弹药以及回复用的道具等。



游戏入门知识

1.SAVE POINT&ITEM BOX

游戏中所有储存记录的地方，都是一些特定的电话，它们全都会有闪动的灯来示意；储放道具的地方，主要是在M.I.S.T本部中，AYA自己车的车尾箱处，可供存放游戏中暂时不需使用的道具。

2.EXP&BP

不再采用LEVEL提升的概念，AYA所得的EXP主要是用作“复活”，或是强化PE的功能(由最低LEVEL 1到最高LEVEL 3)，BP其实可以说是游戏中的金钱，主要是在M.I.S.T中购入不同的武器及道具，在每回战斗取胜后两者便会有所增加，相反，如果选择逃走的话BP就会减少。

3.无限弹

在游戏中出现的弹药补充地，AYA可以在设定有无限弹的地方，取得一定数量的子弹。由于采用了这个系统，在游戏中拾取的武器或特殊弹药，都不会在过关后保留下来，需要不时回到有无限弹处，补充用掉的子弹。

4.ATTACHMENTS之装备

是让AYA装备战斗时使用道具的地方，由于在战斗进行时，不能进入OPTION画面，所以在战斗中转换武器，或是使用回复道具等，都需要事先装备在ATTACHMENTS中，而影响可供装备的数量的地方，是不同防具的AT-TACHMENTS都会不同，至于装备什么以备战斗时使用，主要是看战斗的对象。关于这一点就需要大家随机应变了。

PARASITE ENERGY——4大属性8大种类

PE这一次主要分为风、火、水和土四种不同属性，每种属性有两个不同效果，共有8种选择，在初期AYA只醒觉了其中一种火属性的PE，其余的需要以EXP的数值来使PE复活过来，或者是强化PE属性的效果。

1.△键唤出PE选择表(可以在画面右下方看到)

在唤出PE选择表后仍然可以正常活动，方向键左右选择PE种类。

2.效果范围表示

选择好需要使用的PE后，便可看到PE的效果范围及MP消耗量。

3.○键决定使用PE

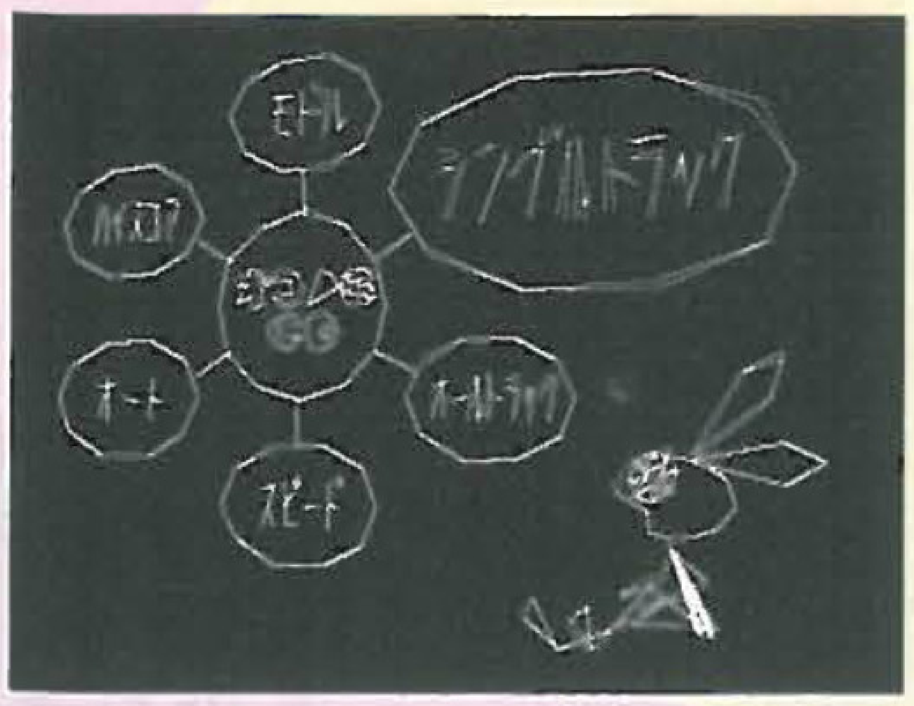
在PE发动中需要时间击出或使用，如果在这个时候被敌人击中，PE便会被停止使用。

PS	SCEI	CD-ROM
	游戏类型：MUG	发售日期：已发售

Vib-ribbon

既可以打机又可以听歌！

SCEI 新近开发的最新游戏《Vib-ribbon》，游戏的基本玩法非常有趣，首先是操作四个指令键，来分别通过四种不同形状的障碍物，虽然游戏的玩法非常简单，但其实如果玩者在游戏中换上不同的原声大碟的话，障碍物的出现次序及距离便会根据碟中的歌曲而有所不同，也就是说不同碟中的歌曲在游戏中会有不同的画面。这样无形中就增加了游戏的难度，也提高了游戏的自由度。



操作方法

方向键	↑／↓移动
○／△／□／X 键	避开障碍物的四种指令选择

画面解说

1.现在取得的分数值表示(在游戏结束后便会进行计算)

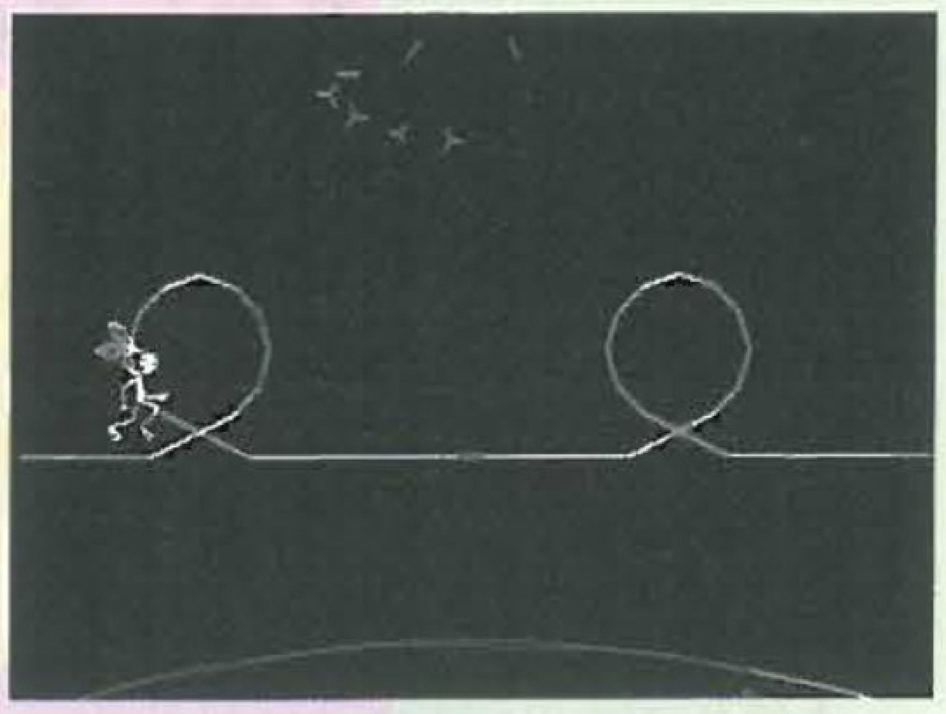
2.在完成一周的游戏后会增加一个，而当每次的MISS出现之后，便会自行消去其中一个记号。

3.角色现在的位置(玩者需要以四个不同的指令使主角通过障碍物)

4.普通音乐的播放

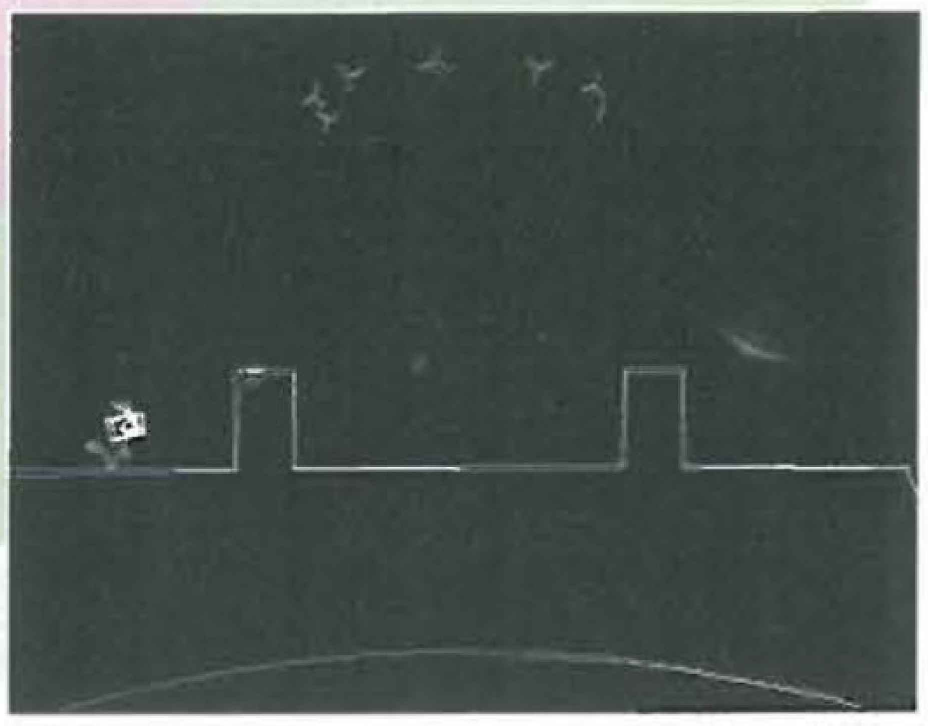
5.在高低音效出现时便会有不同的起伏障碍物

6.游戏全部的时间剩余量表示(这是该碟中所有歌曲的时间总合数值表示)



游戏结果

在游戏中除了会有因不同歌曲而出现障碍物的玩法外，还有计算数字的游戏玩法，玩法同样十分简单，主要是考验玩者的记忆力，因为在游戏中计算式的数目，全都用不同的图案来代表，所以如果玩者记不得哪个图案是哪个数值的话，那么就算是一个很简单的计算式也会答不出来。



操作解析

方向键	角色移动／面向位置
△键	道具详细数据，PE装备表示，帮助表示
○键	决定和调查
□键	目标决定
L1 键	地图表示
R1 键	攻击(连击)
R2 键	攻击(单发)

FIRE——火

パイロキネシス

正面火球发射攻击，拥有极高的攻击力，对于一些HP较高的敌人尤其有效。

コンバッション

是一种以直线发射的喷洒性攻击，按住○键可改变攻击方向，是一种攻击范围比较大的PE，比较适合来打数量较多的敌人。

WIND——风

ネクローシス

正面直线发放的电击，具有贯穿敌人的破坏力，还带有毒异常状态的属性。

プラズマ

以自身为中心点发放出球状的电击，攻击范围大，适合用来攻击速度高的敌人。

WATER——水

メタボリズム

全异常状态回复，PE发动后在一定时间内防止异常状态。

ヒーリング

HP回复，发动时间是8种PE中最长的，在移动时及战斗时的回复量都会有所不同。

EARTH——土

アンチボディ

防御力和攻击力提升，消费MP数量较少，对于多种战事都十分重要。

エナジーショット

攻击力提升，可同时发动EARTH属性的两种PE来增加攻击力，而且武器攻击会带有贯穿效果。

PS	SCEI	CD-ROM × 2
	游戏类型：RAC	发售日期：已发售

GRAN TURISMO 2
GT赛车2

基础知识编

ARCADE DISC

两张碟中，有一张是ARCADE DISC，在其中收录了一些OPENING和ENDING的MOVIE片段；而当达到了一定的条件后，将会看到更多的MOVIE片段。

ARCADE DISC

在TIME ATTACT模式中，有一个"GHOST TYPE"模式，有三种不同的视点：

TYPE1的正常的半透明，TYPE2的和实际赛车时的半透明，TYPE3的和赛车时一样的半透明。

GT&ARCADE

因为SAVE的容量限制，所以REPLAY不能收录全部比赛，只能收录大约是闯线前的三圈。另外，一张记忆卡最后可容纳32个REPLAY的SAVE。

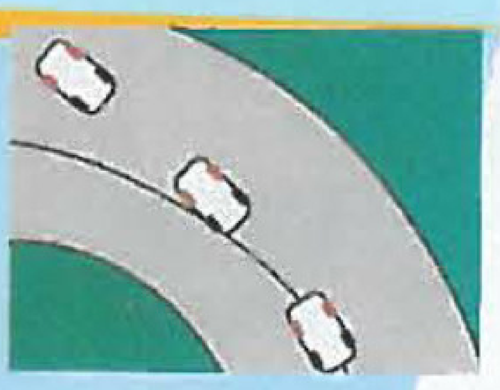
GT&ARCADE

这次新加入的设定，就是车身遇到碰撞时会不会出现损坏。如果选择ON的话，当车体遇到碰撞时，便会出现一些扭曲的情况，使感觉更加真实。

GT&ARCARD

在GT2中，两张碟的SAVE可以共用。而大家应该回到这个标题画面时先SAVE一次，就可以随意再次LOAD回自己的SAVE了。

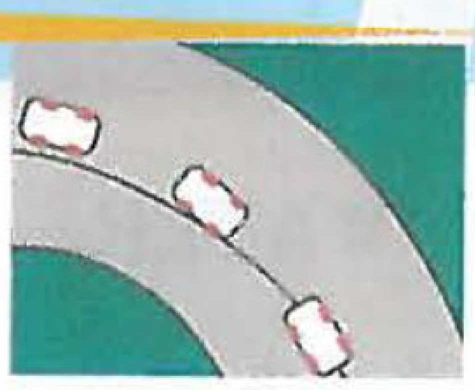
FF



FRONT ENGINE
FRONT DRIVE
代表车种
HONDA CIVIC

因为引擎和发动力都是前轮驱动的关系，所以车身便会出现"前重后轻"的情况，转弯时，如果在中段加速过急，便会使车辆偏离赛道。

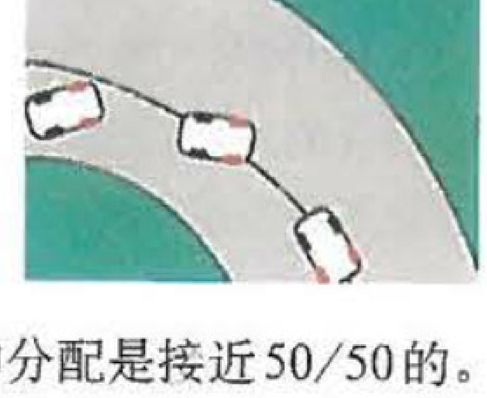
4WD



4WHEEL DRIVE
代表车种
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION GSR

以转弯来说，这种车辆是最容易掌握的。因为其引擎和发动机都主要分布在四个轮胎的位置。也就是说这种车的重量和马力都十分平均。所以在转弯时对车身摇动的控制也相对地比较容易。

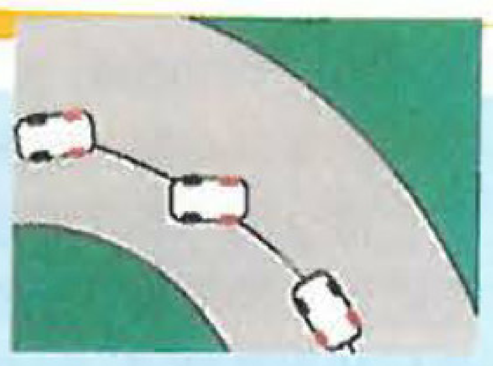
FR



FRONT ENGINE
REAL DRIVE
代表车种
MAZDA RX-7

这种车引擎在前面，发动机在后面的，基本的分配是接近50/50的。不过因为引擎是在前面，所以在转弯时也会出现向外倾的情况，如果大家加速过大，转弯时便会很容易进入内道。

MR



MIDDLE SHIFT ENGINE
REAL DRIVE
代表车种
TOYOTA MR-S

这种车车身最重的引擎在车的中心部分，这样就使得车身比较贴近地面，加速也较快。不过因为车的前后部分较轻，所以车辆在转弯时比较容易出现摆动，需要注意稳定车身。

基础技术编

POINT 1

掌握时间，准备转弯

转弯时，最基本的做法是在转弯的刹那间，同时松开方向盘和踩刹车；转弯后，大家应该会感到车辆有些甩尾，甩尾时间的长短，取决于能否同时松开方向盘踩刹车。另外，弯道的弧度也会有所影响。

这时候，大家应只用方向盘来操纵车身，令车辆向着适当的方向。当大家感觉到车辆已经没有甩尾时，应马上加速前进。以上这几个步骤应该在非常短的时间内完成，需要好好练习。

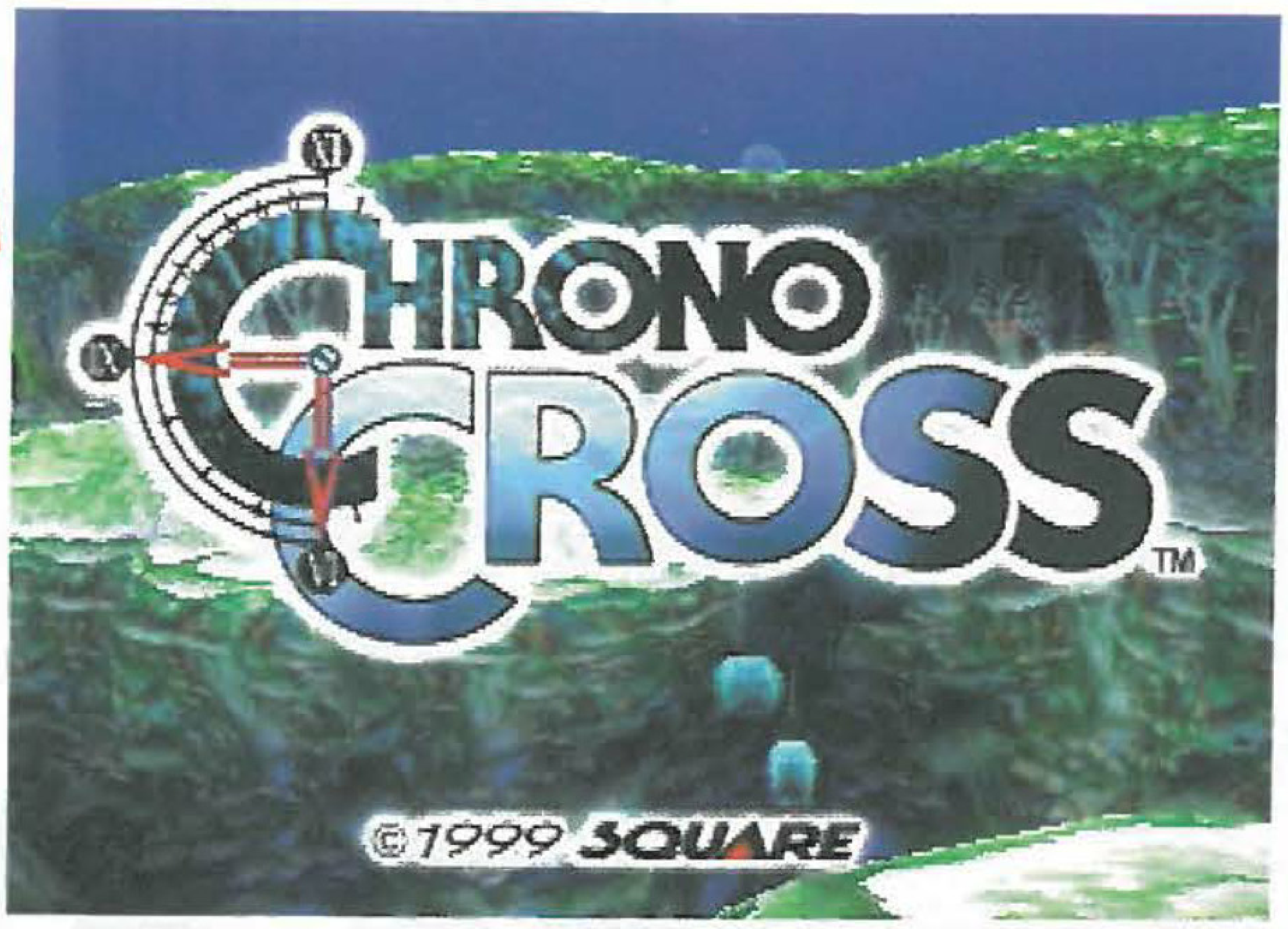
POINT 2

地形的高低对速度的影响

因为在游戏中会有很多复杂的地形，赛道高低也不相同，所以当高速前进的车身飞起后，着地时很可能会摆来摆去，难以控制，进而影响速度。现在给大家提供两个方法：最简单的方法是到了这些地形有较大起伏的地方就停止加速，这样便可以很容易控制车身，可是速度也会慢下来。另一个方法是在起伏地形的最高点停止加速，到快要着地时再次加速。当然，如果你有信心也可以一直加速，只是要小心因此导致车身失控影响速度。

PS	SQUARE	CD-ROM × 2
	游戏类型: RPG	发售日: 已发售

CHRONO CROSS 超时空之轮



故事～两种截然不同的命运

这款游戏的故事是围绕着一个名为"艾鲁尼"(エルニド)的岛国开始的。主角的名字是"西路乔"(セルジュ), 他住在艾鲁度国内的小村"亚鲁尼"(アルニ)。有一天, 他忽然听到有一个神秘的声音对他说"以你个人的力量是既不可能解决世上的所有谜题, 又不能解除全部的悲伤, 至于往后……", 之后他便糊里糊涂地被那个声音带到了另一个世界。在那个世界里, 一切的环境都跟原本的世界相同, 连人物都是一模一样的, 西路乔可以遇见他在原来那个世界中的所有朋友、不同的是那里的人全都不认识西路乔, 对他们来说西路乔已经是一个在10年前就死去了的人。西路乔的命运顿时分成了两种, 一个是在原本世界中活生生存在的; 一个是在异次元世界中已经死去了10年。

命运A

西路乔仍然在生的世界

他与母亲相依为命, 一直盼望下落不明的父亲回来, 那里的人都很爱护他, 就连是村长也不例外, 在这里大家仿佛就是一个和睦的大家庭。

命运B

西路乔已死去10年的世界

在这个世界中, 西路乔已死去了10年, 他的家也已面目全非, 住着一些陌生人。后来他还在"风鸣之岬"中找到了自己的墓碑。他只知道自己在10年前的一件离奇事件中死去, 百般无奈, 他只有希望能在当中找出一些相连的线索以彻底查清此事。

从岛国艾鲁尼展开冒险

西路乔为找出那异次元世界的谜题, 决定孤身去南方乐园调查。他在旅途中遇上一名少女"洁多"(キッド), 一边调查各种谜题, 一边游玩艾鲁尼的美丽风光。(真是不错呀, 这种生活我都想拥有呢!)在初期冒险当中, 由于主要是在海上活动、因此交通工具会以船只为主, 分为两种, 分别是"煤船/BUNKER BOAT"(バンカーホート)及"军用橡皮艇"。煤船只能在不太深的海水中航行, 水比较深时就完全不能行驶了, 军用橡皮艇无论水是深是浅都能行驶, 速度比煤船高出了不少。

守护艾鲁尼的传说六龙

西路乔在旅途中得知有一件传说中的秘宝"冰冻之炎"(冻てついた炎)可帮助他达成任何心愿, 他很想用这件秘宝帮他返回自己的世界。而且冰冻之炎与守护艾鲁尼海域的六条巨龙也大有关连。相传六条巨龙拥有极高的能力, 曾经以神龙的力量将当年危害艾鲁尼的邪魔完全封印, 不过这些只是传说, 也从来没有人见过。可是后来那六条神龙却真真切切地出现在西路乔和洁多面前, 还以为他们两人想对艾鲁尼不利而挑战他们。可以想像, 前面还会有很多限难险阻在等着他们。

多姿多彩的战斗系统

这集的战斗系统非常多元化，在这里我们只为大家再简单介绍一下战斗中的各种重要元素，分别是“CROSS SEQUENCE BATTLE”(クロス·シクンス·バトル)、“ELEMENT”(エレメント)及“FIELD EFFECT”(フィールドエフェクト)。这三种系统，会互相影响，而这些影响会直接改变西路乔的战斗力。

CROSS SEQUENCE BATTLE

在战斗中，各个角色都不是轮流行动的，而是根据玩者的控制，可在同一个回合的任何时候转用任何角色作出各种各样的行动，但每一个行动都会扣去相当的行动值，当该角色的行动棒到达0的时候，便不能再行动，必须要等到下一个回合行动棒的数值回复后才可；当玩者采用物理攻击时，便会同时增加了ELEMENT值来使出各种特殊攻击。

ELEMENT

这种能力其实相等于一般RPG游戏的道具、魔法和必杀技的用途，共分为6种不同颜色的属性。如果要在战斗中使用不同的ELEMENT，就必须在战斗前作好装备。另外，如果玩者将ELEMENT放在较高级的位置，效果便会大增，但相对地需要更大的ELEMENT值才可使用；相反，如果将ELEMENT放在较低级的位置，效果便会降低，但所需的ELEMENT值也会相对较低。

FIELD EFFECT

当敌我其中一方连续使用同一属性的ELEMENT时，经过3个回合之后，战场便会被那ELEMENT所“感染”，例如如果其中一方不停地使用火属性魔法，那么战场便会变成火属性战场。在这时只要玩者使用火属性的魔法时，效果便会大增，由10%至100%不等。而在6种属性的各自影响下，其他属性的魔法或ELEMENT可能会根据属性的不同而导致效果有相应的降低或升高。另外，如果在某种属性的战场中使用同一种属性的ELEMENT时，还可以叫出该属性的召唤兽。总括来说，ELEMENT会“感染”战场，但战场也会反过来影响ELEMENT及各种行动的效果。关于这一点，大家在游戏中可以特别注意一下。

战斗中可爱的小怪物

可爱的舒玛露(シマル)是由天才科学家路捷亚拿(ルチアナ)所创造的小型怪物。它可以经过不断的进化来提升各项能力值，还能学会各种不同的必杀技，最重要的是它会根据不同的际遇而进化成天使或是亚魔。如果变成天使，就会变得比较圆，背上长有翅膀，而基本能力与进化前的分别不大；但如果变成恶魔的话，它的身体就会变成啡色，并且其后脑也会长出一支长长的金角，必杀技的种类和攻击力都会急剧增加。(怪物进化图请参照本攻略文末)

初段同伴简介

吟游诗人领袖
施拉乔(スラッシュ)

他一直渴望能在迪鲁美那及环游世界的巨型邮轮上举办他的个人演唱会，他还在为了调查其妹妹的下落而四处奔波。他的战斗形式是以音乐作主导，配合各式各样的舞步来攻击，相当的华丽。

一心想战胜男人的女战士
奥露霞(オルハ)

她是一名决心要用武术战胜所有男人的好胜女格斗家。她在嘉鲁杜夫中经营了一家酒吧，用赚来的钱照顾体弱多病的小妹。当她在战斗中使用固有技“姊妹连拳”时，她的妹妹会出场与她合演乱舞招式。

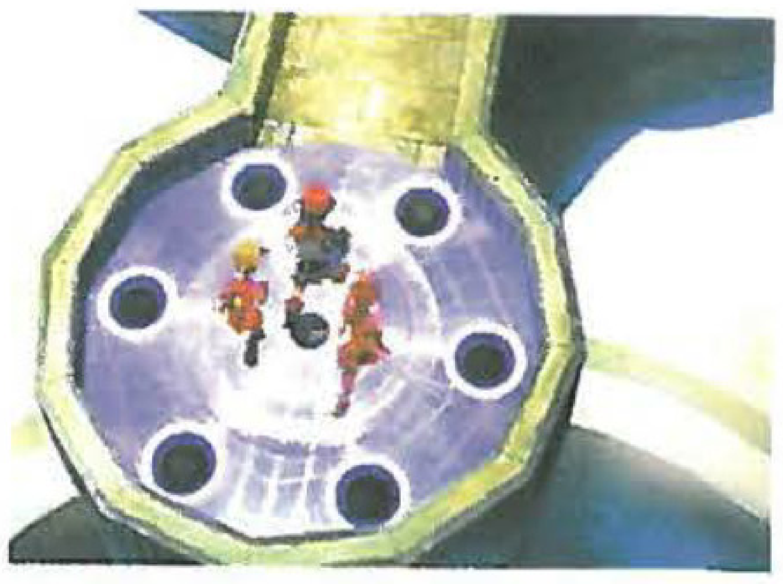
寻找“龙之泪”的少年
哥鲁查(コルチャ)

他在原来的世界中是住在一个名为“嘉鲁杜夫”(ガルドーブ)的海上村里，经营该地域的航运事业。但他梦想着去寻找传说中的宝物“龙之泪”，最后他还与西路乔从海港“迪鲁美那”(テルミナ)出发，一方面寻找龙之泪，一方面调查他转移到异次元世界之谜。

HOME WORLD～～平凡的渔村

故事开始时，17岁的主角西路乔(セルジュ)带着洁多(キッド)和沙柏(ザッパ)在一个好像是最终迷宫的地方冒险，希望能找出传说中的宝物。三人糊里糊涂地在迷宫内乱闯，最后经迷宫中央的大圆形魔法阵传送，来到了一扇巨型的钢门前。谁知道在门后却看到西路乔一脸奸笑，手持沾满鲜血的大刀，而洁多则受伤躺在地上，莫非……

这时忽然传来一个温柔的女声叫西路乔快点起床，而西路乔就从这莫名其妙的梦中醒来。这位妇女是西路乔的母亲，她还特意提醒西路乔别忘了和“邻家女孩”莉娜(レナ)的约会。这时可在房内分别找到200G及回复用ELEMENT“タブレット”，然后离开。这是一个叫“亚鲁尼”(アルニ)的海滨村庄，居民多以渔猎为



生。在村左方的村长屋前，聚集了一大群人，村长拉迪斯(ラディウス)就在其中。如果跟他谈话，他便会与西路乔切磋，并教给他各种战斗的基本知识，例如弱、中、强攻击的差异及FIELD EFFECT的影响等等。不过由于他实力太高，基本上是不能战胜的。在众人后方有一只可爱的长毛狗“保捷露”(ポシュル)，只要西路乔将它喜欢的骨头送给它，便可让它成为同伴。

不过这时不能理会这些，应该先尽快赶往村庄后面的码头，在那儿找到莉娜。她是西路乔青梅竹马的玩伴，是一名活泼可爱的少女，她对特别的饰物，尤其是水晶类的非常感兴趣。她让西路乔帮她找一条美丽的项链，西路乔为了要制造一条独一无二的项链，决定到トカゲ岩去收集三块彩鸟鳞片(コドモ大トカゲのウロコ)来作制造材料。这之后要先到村内的渔师之家的地库和渔夫谈话，他便会把护身符“サメの齿のお守リ”送给西路乔。然后，再走进村内的酒吧，在酒吧房间内的床前调查，就能找到骨头“ヘケランの骨”。将这骨头带给保捷露的话(在它面前按□键，再选择骨头)，它便会加入成为同伴，与西路乔一起冒险。

保捷露加入后，西路乔便离开村庄，来到大地图西南的トカゲ岩。在这个森林内，基本上玩者是要捕捉一种名为“コドモ大トカゲ”的大彩鸟，碰上它们后便会进入战斗，只要战胜它们便可取下它们身上的鳞片。虽然它们没什么实力(只有28HP)，不过当西路乔接近它们时，它们会以飞快的速度立即逃走。就算按紧×键来追，一般也不能成功地捕捉他们，要分别使用三种不同的方法才能成功地捉住三只“コドモ大トカゲ”。在这个森林中只有三个版图。在第一个版图中，那彩鸟逃走时会经过版图中央的小山洞。玩者只要推动山洞旁的大岩石塞住出口，再追赶彩鸟，它便会乖乖地走进山洞内，这样，西路乔便能成功取得第一块彩鸟鳞片。

在左方的版图中，会见到第二只彩鸟。只要先经上方的通道，走到彩鸟面前，拼命紧追的话，它便会走向上方的路。但因为上方的路上有一块凹地，会降低它的速度，这样就能比较轻松地追上并取得第二块鳞片。在下方的版图的中央有两条向上的通道，先跳到彩色大藤上，走向上方的版图再由旁边的石路绕回平台，走到平台的尽处时，电脑便会提示玩者可按○键跳到下层。这时玩者要站在平台尽处等彩鸟在下层走过，

看准时机再往下跳，便能捉到第三只彩鸟。在战胜第三只彩鸟后，大首脑“オトナトカゲ”便会出现阻挠西路乔。不过它非常弱(只有160HP)，消灭它之后便能取得最后的鳞片。

西路乔获得鳞片后，便从トカゲ岩左边的出口离开，立即去奥柏沙海滩(オパーサの滨)找莉娜，然后在沙滩上与莉娜相遇，莉娜拿到项链时十分感动，并问西路乔是否还记得他们童年时的生活片段，还有他们小时候的承诺。却原来他们已在小时候私定终身，决定今后要患难与共，永不分离，还承诺要在10年或20年之后他们都长大成人时结婚。虽然这只是儿时的承诺，但是他们都是十分认真的。就在两人缠缠绵绵时，忽然有一个巨浪直涌而来，西路乔整个人被淹没在巨浪中，昏了过去。

ANOTHER WORLD～～另一个世界

也不知过了多久，有一个渔夫在沙滩发现了西路乔，并叫醒了他。西路乔醒了以后发觉莉娜不见了，就立刻带着保捷露返回亚鲁尼。在回去的路上，トカゲ岩是必经之路，不过里面的怪兽都已经变成了凶悍的飞鸟。而且森林的格局和道路也有所不同，就好像是另一个地方。

当西路乔返回亚鲁尼后，发觉原来转变的不单止是トカゲ岩，就连亚鲁尼的景物和居民都变化很大。当他返回自己的房间后，发觉灯光变得非常柔和，而且当他离开时，刚好碰到一个陌生的少年回来。那少年还责骂他随意进入私人住宅。西路乔当然立即跟他理论，说他才是屋主，可那少年竟说他从5年前就已开始住在这间屋子里了，说完便走回房间。西路乔一时之间都摸不着头脑了，他实在想不明白这件事，只有走到村庄的其他地方去查看一下究竟。谁知竟在渔师之家内得知10年前村里有一名7岁的小孩在奥柏沙海滩被巨浪淹死，之后他的母亲也离开了村庄。他们所指的房间就是在村中央西路乔的祖家，莫非他们认为西路乔在10年前就已经死去了吗？

西路乔在码头处找到莉娜，这时的她正在怀念一个死去10年的童年好友，当她看到西路乔的时候，感觉非常亲切，就好像是老相识一样。可是谁又能想到，她所想念的童年好友竟是“西路乔”？那么现在玩者所控制的这人究竟是谁呢？当西路乔说自己就是西路乔时，莉娜却让他不要用她好友的名字来开玩笑，还说西路乔的墓就在风鸣之岬。这之后不久，西路乔就在悬崖的尽处找到了一个墓碑，上面竟然刻着“送给最爱的儿子西路乔”，立碑人的名字却是西路乔的母亲。这真让人不能相信，一筹莫展。

就在此时，忽然有一个自称是“龙骑士成员”名叫“加斯”(カーシュ)的人，带着两名下属，分别是斯加奴(シュガール)和索奴杜(ソルトン)来袭击西路乔。他们来势十分凶狠，一下子便把保捷露打开。以西路乔这时的心情和作战能力，要对抗这三个人几乎是不可能的。但就在这危急的时刻，从这三个人身后，传来喝骂声，说他们以众欺寡，说话的人

是一名可爱的少女。只见那少女一下子跃到西路乔身旁，与他合力对付三人。这三人之中，首领加斯的HP和攻击力都是最高的，应该先集中对付那两个手下的其中一个。战胜三人后，他们便会退却，不过仍然不清楚他们袭击西路乔的真正原因。另外，这少

女的名字竟是洁多(キャト)，是西路乔在梦境中的同伴？怎么会是这样呢，让人觉得越来越混乱了。没办法，只有先回亚鲁尼再说吧！

到了亚鲁尼，洁多将“试作テレシフター”交给西路乔，只要在可以记录的地方使用它，便能随时转换同伴。之后再走到渔师之家的地库中，便会看到一个女子在奇怪的神坛前祷告，还告诉他们那是守护村庄的幸运之神。西路乔将护身符“サメの齿のお守り”交给了他，然后在离开地库时，那稻草人模样的幸运之神(ラッキーダン)便会主动提出要加入成为同伴。事实上他的战斗力还是不弱的，于是西路乔便答应了他，这样就又多了一个同伴。

既然暂时还没有进一步的线索，西路乔便答应了洁多的要求，和她一起到龙骑士的根据地——北方的海港“迪路美那”(テルミナ)去。离开亚鲁尼后，众人应先进入大地图中央的“溺れ谷”。谷内的各处去路都有龙骑士的成员把守，不过当走到谷的上方时却会遇到一个专门收集骨头的奇人，他还会将化妆师メイク的头骨(しゃれこうべ)送给众人，希望能为众人带来好运。当大家想从西边的出口离开时，却被在风鸣之岬遇到的那两个龙骑士斯加奴和索奴杜挡住了，这时就只有战胜他们才能离开“溺れ谷”了，离开之后，便可进入附近的海港迪路美那。

这个海港其实是龙骑士的大本营，在途中西路乔等人会遇上各种各样的龙骑士，他们大多以龙骑士的身份为荣，看起来颇拽。没事就到处转转啦，然后在酒场内，遇到了一名蒙面的龙骑士“亚鲁夫”(アルフ)。他对自己的赌术十分自信，这样一来如果将来西路乔能以赌博战胜他，便十有八九能让他成为同伴。不过目前从迪路美耶的人们口中得知，在蛇骨馆中隐藏着许多秘密，这些秘密很有可能与龙骑士有很大关系，于是蛇骨馆便成为了下一个调查对象。

在迪路美那中，有3条路线可供玩者自由选择。选择不同的路线会拥有不同的同伴和应付不同的敌人。本攻略主要以亚鲁夫为同伴的路线为主线，另外2条路线则在出现不同处时会另外讲明。另外，在离开蛇骨馆后，也会让你选择是否帮忙救洁多。

ANOTHER WORLD～～渡江

在迪路美那中，西路乔等人通过调查得知这里正在举行“蛇骨节”的庆祝活动。跟广场上方正在擦蛇骨铜像的老伯谈话，他会告诉他们一些关于“蛇骨大佐”和节日的资料。可是由于西路乔并不是庆祝典礼的特别嘉宾，因此是不能通过正常途径上船参加庆祝活动的。只有寻找其他方法。西路乔走到镇上的酒吧内，跟亚鲁夫(アルフ)谈话后，他便会加入

成为同伴。众人再走到广场右方的桥上，与贩卖宝石的女人谈话，她会不断吹捧她的宝石是稀世珍品。但就在这时，忽然有一个少年跳到她的摊位上，讽刺她那“宝石”根本不是珍品，要看真正宝物的话，就跟着他走。说完他就离开了，大家也就都散去了。

西路乔等人于是立即经楼梯走到右下方，在那里遇到了一名少年和一位少女正在一柄插在泥上的剑前谈话。根据他们说话的内容，那少年应该是第十三代神圣龙骑士团长“加拉”(ガライ)的儿子“古勒(グレン)，但自从父亲及兄长过世后，他便肩负起光耀家门的责任。西路乔跟他们道别后，再绕后方的通道便会找到刚才的那个在卖宝石女人那里

碰到的少年，原来他是一个出色的宝物猎人，名叫“哥鲁查”(コルチャ)，只要西路乔愿意给他100元，他便会答应用船载众人进入蛇骨馆所在地的山脚。而西路乔等人也终于找到了进入蛇骨馆的途径。到达山底时，西路乔不断需要攀爬凸出的石级向上。由于西路乔到达时已被蛇骨馆的士兵发现，所以在整个攀爬的过程中，他们会不停地对西路乔他们投下大石，被击中的话，便会每人被扣10点HP。另外，在一些石级上还会有一些怪兽扑出来袭击西路乔。要通过那些喷水的小山洞时，要等水喷完后，就立即往上爬，在水喷出来之前爬完该节石板便可。顺利到达山顶时，就会有三只巨鹰出来迎击众人。它们具有非常高的回避力，玩者只要好好善用亚鲁夫的重攻击(全体攻击)，配合各种LV3及4的魔法便可战胜。除此之外，由于它们会使出三兽合体技，因此玩者应尽可能先集中击杀其中一只。

假如同伴是皮雅的话……

由广场上方的老伯口中得知关于有蛇骨节典礼的消息后，西路乔可走到广场右方的石桥上方的铸铁局，跟屋内后方的铸铁师谈话时，他便会告知在这铸铁屋内住着一位以华丽剑法见称的年轻勇者。西路乔也在屋内的房间之中找到这名叫“皮雅”(ピエール)的勇者。他自称只要在蛇骨馆的人员面前表演他的华丽剑法，一定可以被邀请成为VIP而参加典礼。其实他是因为遗失了勇者之证，不能证明他的勇者地位而不能参加。然后西路乔可由房间内的另一出口离开，到铸铁屋的后围之中找到两名小孩，在其中一名小孩身上可找到“勇者之证”(勇者バッジ)。将它交给皮雅后，他便会加入成为同伴。而众人在石桥上与那贩卖宝石的女谈话后，亦会发生“哥鲁查”的“踢爆”事件。

西路乔等人离开迪路美娜，走到大地图的上方位置，由正门进入蛇骨馆。可是门外的守卫在看到“勇者之证”之后，也不肯让众人入内，于是大家便打了起来。战胜两名守卫后，骑士“路多活治”(ルートヴィッヒ)便会带同“肥瘦骑士”斯加奴(シュガール)和索奴杜(ソルトン)来迎击众

人。在战斗开始时，路多活治就会一击杀退我方一员，但斯加奴却要以自己的手打败西路乔而使用“回复战斗不能”的ELEMENT救醒伤者。西路乔等人再也不敢掉以轻心，于是便在苦战中击败了路多活治。之后再拉下铁门上的大锁便能进入蛇骨馆，但洁多提议等到了晚上再潜入馆内。

假如同伴是施拉乔的话……

由广场上方的老伯口中得知关于蛇骨节典礼的消息后，西路乔便可由广场右方走到庆祝典礼的大船上。在船内的化妆间中，西路乔就可找到正在准备典礼演唱会的工作人员。但他们却非常慌张，因为演唱会的主音歌手“施拉乔”竟在这时不知所踪。而其中一名成员美琪(ミキ)刚好回来，说在“影切りの森”发现了他，但由于森林内太多敌人而不能进入。于是她便请西路乔帮忙走进森林去找施拉乔，西路乔欣然应允。

离开迪路美那后，走到大地图右上方的“影切りの森”内，便可遇到施拉乔。但他却没有理会西路乔，只是独自向森林深处走去。当西路乔跟他到下一个版图时，看到他被三只怪兽(テングルフ)围攻，于是便立即上前救援。打败那三只怪兽后，他便会独自走到下方的瀑布山洞内。西路乔跟到山洞后，他便说出他听说在这个森林中有一条隐藏通道连接蛇骨馆，他正在寻找那通道。既然大家是同道中人，西路乔便与他结伴。在离开瀑布山洞前，西路乔顺带着在洞内找到一副骸骨和一个“香之袋”。

西路乔利用香之袋便可调查版图中的大花球，从它们身上取得各种不同颜色的种子。其实只取得上方的红色种子就好，这样一来西路乔便会带着一粒很大的红色种子。走回森林的入口时，便能用红色种子吸引一种长形的红色怪兽。然后当把那红色怪兽牵到版图正右方的位置时，那里的植物怪便会吞噬那红色怪兽，并走开让出道路。顺着这条路向森林迈进时，便会再次遇上“肥瘦骑士”斯加奴(シュガール)及索奴杜(ソルトン)。这次比较夸张的是又有了另一名骑士“苏拿”(ソア)来为他们助战，不过就算是这样，还是可以轻松获胜的，在这之后便能走进地下水道。在水道深处的逆流处，会不断有怪兽从左方的洞中跳出来，西路乔要先消灭洞前的怪兽，把它变成大石块，用它来塞住洞口。然后便可比较顺利地经水道最深处爬到蛇骨馆的庭园。

ANOTHER WORLD～夜闯蛇骨馆

入夜、众人潜入馆内。进入蛇骨馆后方的庭园后、要不断避开探射灯并要向上走进“龙小屋”内。与那里的管理员谈话后、他便会要求西路乔代他喂笼内的五只小龙。要先在旁边的草堆中取得一筒筒的黄草、再依次喂那些小龙、这样五只小龙便会同时安静下来(变成饱的状态)，这时就能从管理员手上取得一件防具“ニーパッド”和在龙小屋内右上方的柜中得到“蛇骨馆钥匙”(蛇骨馆のカギ)。得到钥匙后，众人便在庭园左方的玄关进入蛇骨馆。

进去以后由于1楼的大门上锁而不能继续前进。在大门门前有一个小型人像的石柱是可以转动的，但却需要输入左和右的密码。既然西路乔根本不知道密码、就只有大胆“乱撞”了。谁知众人竟掉进了一个大铁笼内，但只要战胜那三名守卫便能离开。为了方便行事众人穿上了守卫的衣服、装扮成蛇骨馆里面的人。然后先进入右方的通道，便会找到一处由两名守卫看守的宝物库。那两名守卫会问西路乔等人有关蛇骨馆的密码、不过电脑所提供的密码选择全部是错的，只要不答复他们保持沉默，等一会便能通过。然后可在里面取得三种强劲的防具。

离开宝物库后、再进入左方的通道，在第一间房间内便会遇到方才的龙骑士后裔少年“古勒”。只要跟着他走到左手边第三个房间内、调查上方床前墙壁的灯柱便可知道正确的密码。(由于每次的密码都不同，所以玩者应该先记下)跟着再进入宝物库内，调查右方中央的墙壁便会跳进隔壁的实验室。那里的女博士“路其亚那”(ルチアナ)刚好研究出新的怪兽，并且打算用西路乔三人来作道具、测试新怪兽的实力。幸好那两只洋葱怪兽“改良バルブゥ”的实力真是十分有限，打起来并不吃力。战胜后西路乔便可再次自由行动、在实验室内的右上角可找到一只可爱的小动物“舒玛露”(シマル)、它也是女博士的实验品，在以后它也会加入成为同伴。

ANOTHER WORLD～失手！？

经实验室的门离开后、就能到达左方的楼梯前，返回上层的1楼大门。在大门的铜像前输入刚才取得的密码，便能开启1楼的大门走到上层。在2楼中，由于上方的门被锁、所以只有向左走。通过大石桥后，便到达了一间大房间。上楼后遇到龙骑士军团的四天王其中之一“玛露捷拿”(マルチェラ)，没想到是、她竟然只是一个小女孩，更加厉害的是好还拆穿了众人的伪装。接着有一位老伯从楼上走下来、说因为西路乔是在10年前已死去的孤魂、所以龙骑士四天王的另一成员“加斯”会袭击众人。那老人还说只要西路乔能得到兽面骑士“亚曼尼高”(ヤマネコ)手中的宝物便有可能返回原来的世界。不过那老伯认为也曼尼哥的实力太高、西路乔根本没有可能战胜。但西路乔却非常执着地要挑战也曼尼高，因为除此之外再没有其他的办法了。

这时玛露捷拿说如要挑战也曼尼哥，就先要战胜她。随即进入战斗。别小看她是小女孩，其实她除了攻击力高之外、体力值也相当高(525点HP)。战胜她后，她便会愤怒地狂奔而去。西路乔等人于是经石桥走回2楼的大堂，这时有一个小丑模样的人走出来说了一些让人不能明白的话后便离去。然后西路乔只要在左方的石柱前调查，便能发现一个隐藏的

按钮。击退前来偷袭的兵士后、开动机关就可利用升降机到达3楼。众人终于在房内遇上蛇骨大佐和强敌也曼尼哥。也曼尼哥会立即上前攻击众人, 他的体力极高(820HP), 而且他除了物理攻击相当厉害之外, 还有一招黑魔法攻击能一下杀死我方成员, 十分可怕。几经艰辛之后, 西路乔终于击败也曼尼哥, 但却出现了一只奇怪的紫狗影子。在取得那传闻中掌管两个空间的宝物“冰冻之炎”(冻てついた炎)后, 整个大陆却被黑气所笼罩。

就在众人准备离开时, 蛇骨大佐的女儿“莉迪露”(リデル)却在这时进入也曼尼哥的房间(她可是在迪路美那中与古勒在一起的少女), 刚巧碰上了西路乔。洁多在情急之下, 立即胁持莉迪露。但加斯这时已带兵到门外准备伏击西路乔, 也曼尼哥与蛇骨大佐却仍苦苦相迫, 将众人逼到了露台。也曼尼哥还放出暗器射击洁多, 洁多因此而失足跌进了蛇骨馆后方的山底。西路乔在无计可施之下, 只有拼死跳向山底, 最后终于顺利抱起洁多, 在与哥鲁查会合后, 便乘着小船到哥鲁查所住的海上村落“嘉鲁杜夫”(ガルドーブ)暂时躲避。

虽然西路乔等人顺利地逃离了蛇骨馆, 不过可惜的是一方面遗失了“冰冻之炎”, 另一方面洁多由于被也曼尼哥暗器上的毒液所伤, 而不支倒地。哥鲁查的母亲“ママチャ”见状立即找来村内最出色的医生“杜古”(ドク)为她治疗。经

他诊断后, 发现她中毒已深, 一定要找到特定的材料才可调制解毒药。到这时洁多会把她的“星之守护袋”(星色のお守り袋)交给西路乔。之后哥鲁查便会问西路乔是否有帮助寻找解药的材料, 玩者这时可选择“不清楚”(……わからない)或是“听取寻找解药的办法”(助ける方法を探す)。玩者的选择将会影响日后的同伴组合。假如玩者选择“不清楚”的话, 哥鲁查便会责怪西路乔忘情负义而气愤离去, 再也不能让他加入, 只是由他的妈妈暂时入伍充当船夫。而如果选择“听取寻找解药的办法”的话, 哥鲁查便会立即加入队伍, 并载众人离开嘉鲁杜夫。(本攻略选择了后者)

哥鲁查会先到村口的小船停泊处等待西路乔, 而西路乔则要先到村内左上方的帐篷中找龙之巫女“ディレア”(迪娜露)询问关于解药一事。她告知众人要找到一种称为“喜杜拿”怪兽的血液(ヒドラの体液)。可是这种怪兽是活在西路乔原来的世界中, 因此西路乔一定要先返回那个世界才有机会找到血液。她还说那“奥柏沙海滩”大有

可能便是联系两个时空的桥梁, 众人最好到那里再作调查。知道了这些, 西路乔立即就去找哥鲁查载他回迪路美那。在离开前, 可先到村内的酒吧中, 从酒客手上取得“緑の音色の铃”和村口的女孩那里得到“しっかりした骨盘”。西路乔到达奥柏沙时, 只要走到沙漠上散发着绿光的圆形那里使用“星之守护袋”便能返回原来世界的奥柏沙。

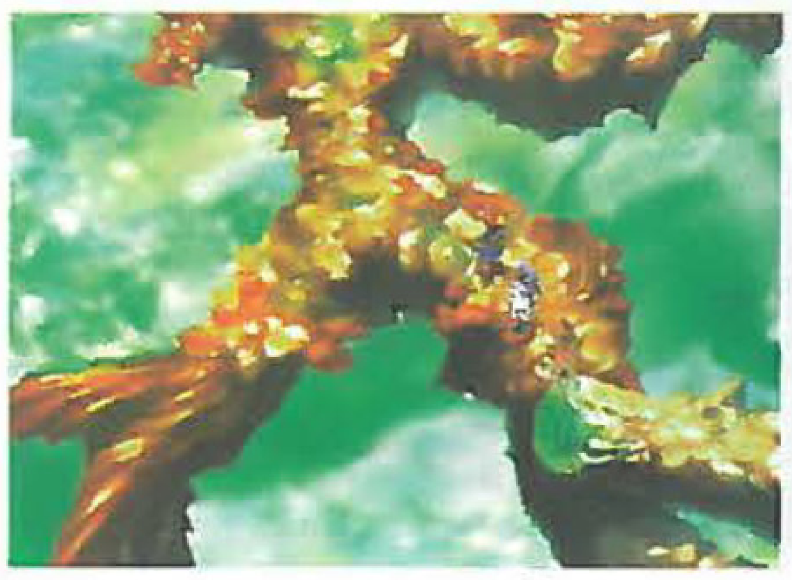
HOME WORLD～寻药

西路乔返回原来的世界后, 马上可在大地图的东方找到“喜杜拿沼泽”(ヒドラの沼)。在沼泽入口的附近, 调查那些长颈形的植物便可使它落下, 这样就可以走到下方的沼泽。之后西路乔便会进入左上方的通道, 在那里会遇上一种鬼鬼祟祟的妖精, 只要走到版图的左方便可找到那妖精。击败它后, 就能取得宝箱内的“比巴族虫笛”(ピパ族の虫笛)。带着这虫笛到右上方的空旷位置中使用, 便能引出巨型蜻蜓“マルロザリー”。它以为西路乔等人是来抓它的, 就立即袭击众人。由于它的天生属性是绿色的, 因此玩者应尽可能使用绿色元素以外的魔法攻击。

战胜后西路乔便会从中央位置跌到下层的地洞, 刚巧撞在地洞怪兽“オクトガル”的头上, 把它撞昏了。西路乔在这个地洞中找到了一个铁笼, 里面竟然关着一只可爱的小精灵。西路乔不忍她被困在这狭小的铁笼内, 于是便立刻

将她放出来。可是同时“オクトガル”也醒了过来, 它很生气西路乔他们偷取它的“猎物”, 于是立即与西路乔展开大战。它的基本能力值并不高, 不难打。放出来的这只小妖精名叫“拉斯莉”(ラズリー), 在重获自由后, 为了要报答西路乔, 便要求加入队伍。之后接着爬到上层, 并走到断崖前跳下, 便能接着向沼泽深处进发。

西路乔在前进不久后, 就遇上了一队大合唱的军团6只“ドワッフ”。它们的全体攻击“大合唱”十分厉害, 西路乔一定要集中全力击退其中一只, 以削弱“大合唱”的威力。当战胜它们后, 其中的一只便会逃到



沼泽的最深处。西路乔为了进一步调查关于怪兽“喜杜拿”的血液的消息，于是立刻上前追赶。众人终于在沼泽的深处找到了“喜杜拿”。它是这沼泽的守护神，物理攻击力相当高，众人经过了好一轮苦战才获胜，并从它的尸体上取得了(ヒドラの体液)。

ANOTHER WORLD～～追查

带着它经奥柏沙返回“另一个世界”，到迪路美那的码头中与哥鲁查接应后便能返回嘉鲁杜夫。将体液交给杜古后，他就会叫众人稍为休息一下，他在明早便会将解药调成。但就在入夜的时候，有一名女孩偷偷潜入洁多的房间，不知是不是对柜内的袋子和元素下了手脚。这名偷元素的女孩就是在村口贩卖元素的“曼露”(メル)，西路乔在故事后期再回来这里便有让她加入队伍的办法。另外，在洁多醒来时，她会问西路乔要返回原来的世界还是继续追查蛇骨大佐，不过基本上两个选择的分别并不大。

在继续故事之前，玩者可先到蛇骨馆及迪路美那招募新同伴和拿取几件强劲的装备。众人在从蛇骨馆的正门进入前，要先将门外的机械守卫“ネオス”打倒后才行。西路乔走到地库最底层的监牢时，可在左下角的瓶内取得“客间のかぎ”，可用它来开启地库一楼左方的房间，以便取得里面的“恶魔护身符”(恶魔のお守り)。除此之外，由于整个蛇骨馆好像进入真空似的，玩者应到处进入房间，拿下里面的宝物如“龙骑士のこて”等等。走到蛇骨馆顶层的露台时，西路乔会重遇那女博士“路其亚那”(ルチアナ)。她正在因找不到珍贵道具“生命の辉き”来培育新的植物而烦恼，跟着她便会返回地库2楼的实验室去。西路乔在实验室内再次找到她后，她便会告知众人说可爱的小动物“舒玛露”(ミマル)已逃走，还要求入伍去找寻“生命の辉き”和舒玛露。

返回迪路美那后，众人可在花店前的大婶及古勒口中得知在东北方的海域上有一个小岛，里面居住着一位奇怪的老伯。另外，在“古龙之岩”中还隐藏着关于西路乔的秘密。而当西路乔走到左方灵庙时，在途中遇到一位蒙面大汉将一对老夫妇儿子的骨灰送出大海。在这大汉的家人与他谈话时，才知道他名叫“捷露比鲁图”(ジルベルト)，是一位坟场管理员，他在以前是一位非常有名气的战士。但自从他因自己的欲望而间接害死恩人后，便隐姓埋名作一个守护恩人墓地和

小妹妹的平凡人。他一看到西路乔便知道他的命运是被一种邪恶的力量所影响而分割成两半，他还表示很乐意入伍为有需要的人解困。

得到路其亚那和捷露比鲁图的加入后，西路乔便走到大地图右下角的“喜杜拿沼泽”(ヒドラの沼)。进入后，众人应先走到版图的左上方(即在HOME WORLD中吹笛引蜻蜓兽出来的空旷位置)，在那里的调查队手中取得“调查队装备”后，即使走在有毒的沼泽上也不会中毒。在沼泽的附图位置中，可在一个隐藏的地方找到“まっすぐな背骨”。而在沼泽的最深处，西路乔只要击败两只十分弱的怪兽“ゴブルム”和“ホブルム”，就可取得宝箱的“生命の辉き”。

西路乔之后便乘船到大地图右上方的小岛上，寻找那隐藏的小屋。但当登上小岛时，在蛇骨馆出现的那小丑怪人竟然又出现了，而且还向他们挑战。虽然他会不停地使用强劲的白元素攻击，但终于寡不敌众，被西路乔等人打败。他在战败后会立即离开小岛。之后众人便去找那奇怪的老人。原来他是15年前十分出名的元龙骑士“拉迪斯”(ラディウス)，因为厌倦了战斗而隐居在此。他告知众人说附近的海上在一片大雾的地方经常出现幽灵，众人最好到那里去作进一步的调查。

ANOTHER WORLD～～勇破幽灵船

众人得到老人的指引后，便驾船去大地图中央的白雾中进发。进入雾中时，刚巧遇上一艘大型的海盗船，西路乔等于是便立即登上调查。谁知一上船便被一大群海盗包围，西路乔还在脑海中浮现一只目光锐利的黑豹在森林中踱步的景象。回到现实时，发觉船长“法路加”(ファルガ)已走出来招呼众人。西路乔于是便向他解释说他们要追踪蛇骨馆的人，调查有关两个时空的秘密。法路加听后，知道他们原来是那群跟“也曼尼哥”作对的无知小孩。不过他并不在乎这些，他只想把他们捉住然后交给也曼尼哥领功，所以立即派出两部“サージェント”去攻击西路乔。这种东西西路乔已在蛇骨馆见识过了，所以并不难打。

法路加为了进一步观察众人实力，便叫出大鹰怪“らつしゅまる”袭击众人。它的基本属性是红色，西路乔只要集中使用蓝色元素便可获胜。到这时法路加终于忍不住要动手了，他的物理攻击十分厉

害、幸好体力不多(660HP)，还是难免轻松取胜的。不过意料不到的是原来就在战胜他的同时，众人已在不知不觉间中了迷幻药，不久就昏迷不醒了。就在众人昏迷时，海盗船已驶进大雾的深处，突然有一群幽灵出现在船上袭击船员。这时众人刚好已醒来，只

见一只骷髅状的幽灵冲进来，西路乔击退它后，便走出房外，遇到了一位受惊过度而坐在地上的船员。他对西路乔说大船已被很多幽灵从甲板攻占了，海盗船已经变成了幽灵船。这样西路乔就知道了幽灵的来源，也就有了击退幽灵的方向，但可惜一定要绕过右方通往船底的通道才能到达甲板，而那通道的门又上了锁，钥匙则由船员轮流保管，于是只有找各个船员查探。

西路乔沿途会不断地遇上幽灵，有时候还要为船员解困、打退袭击他们的幽灵，真是忙得不得了。但在上下层通道中，各个船员竟然都不知道钥匙是由谁保管的。这时可以去调查上层楼梯右方的厨房内上方的通风槽，然后便可爬到隔壁的食堂去。离开食堂后，走到右方的尽处便可找到三名船员，西路乔就可以问其中的一个借出钥匙(カギ)。西路乔在下层那门前使用钥匙后，便能走进船底，经右方的通道到达右舷，再绕右舷到另一边的船底便可找到在蛇骨馆逃脱的“小魔怪”舒玛露。西路乔只要一直追捕它到船底的左下角时，它便会加入成为同伴。

最后西路乔终于能经由船外的楼梯走到甲板，遇上了由群海之亡灵变成的“ダイモウジャ”。它的魔法防御力十分高，众人最好以物理攻击为主。在船头找到法路加后，他便多谢众人并说也曼尼哥已带着一大群蛇骨馆的人走进古龙之岩。而进入古龙之岩则必须要先经过死炎山，但那里由于被火炎龙所控制、地板均变成火炎，只要踏在上在便会被扣去极多的体力，因此根本无法前进，所以现在只有先到水龙之岛找寻传说的“冰之息”来冻结那些火炎。

西路乔驾着小船到大地图中央下方的水龙之岛，在岛内找到许多像拉斯莉(ラズリー)的小精灵，她们告诉西路乔说镇守此岛的水龙在几年前已经离开，冰之息也已被它带走。那岂不是暗示西路乔要返回原来的世界去找水龙吗？在离开之前可在岛内跟中央的男人谈话，取得另一块骨头“骨太なろっ骨”。

HOME WORLE～～水龙岛一游

如今西路乔只有先到奥柏沙海滩使用“星之守护袋”返回原来的世界。在亚鲁尼的码头跟坐着钓鱼的男人谈话，问他是否愿意载他们到水龙之岛，而他要求西路乔付100元。当西路乔到达水龙之岛之后，由于整个岛都被水覆盖的关

系，他要不断踏在不同的莲叶上漂移到不同的位置。经上方通往妖精之村后，再走进中央的瀑布内，就会遇上“喜杜拿沼泽”的“合唱团”其中几位成员。打败他们之后，绕到左下方的通道便可到达另一个大瀑布的上方，经楼梯绕到左下方便可走到右下角的洞穴前。

但可恶的合唱团又出来攻击西路乔，还驾驶巨型战车“ワッホイタンク”出击。这战车的火力十分强劲，其中一招“机枪扫射”更能对全员造成损伤，但以众人目前的实力，还是可以顺利击退他们的。经过这一战他们就再也不敢出来作恶了。在洞内找到水龙之后，西路乔便跟他说出真情，希望可以借到“冰之息”。水龙也十分同情西路乔的遭遇，因此十分乐意借出“冰之息”，为了鼓励他还额外将蓝色召唤元素“フロッグ”送给他。要注意的是只有基本属性是蓝色的人才可装备该LV8的元素。

ANOTHER WORLD～～直闯死炎山

经奥柏沙海滩返回“另一个世界”后，整顿完毕后，可先到蛇骨馆的顶层露台以“生命の辉き”的力量救回改良种“费奥”(フィオ)，之后它便会加入队伍，然后众人驾着小船到古龙之岩的岸边(即大雾散去后的位置)，登陆后就能进入死炎山。

进入后，玩者可清楚看到版图中央的地板均被火炎所覆盖，一定要先踏在其上再使用“冰之息”才可冻结那些火炎。否则的话，遇上后方的火鸟人时就只有死路一条，由版图上方的出口离开后，“肥瘦骑士”斯加奴及索杜拿又出现阻挡西路乔，可是他们真是实力有限，根本不能造成任何威胁。而在这迷宫往后的数个版图中，只要不断使用“冰之息”，

再全部由上方的通道离开便能找到这迷宫的最后版图，不过会被小火龙袭击，它可算是游戏中到现在遇到的最强敌人，每一击火炎喷射(ファイヤーブレス)均可扣去角色超过120点HP，要经常使用中级以上的回复元素来补充体力才行。在离开死炎山前，又被龙骑士四天王的其中三人(包括苏拿、玛露捷拿及加期)伏击。他们每人的实力都不是十分高，但团结起来的话却非常强劲。战术方面，由于加斯的攻击力最高，体力又不多(只有370HP)，因此西路乔应先集中攻击加斯，以降低对方的整体攻击力。第二个目标是玛露捷拿，她的体力不高(300HP)，却能攻击全体，对我方造成的威胁也不少。最后连苏拿也击败后，便可离开死炎山。

ANOTHER WORLD～～启动四电源

西路乔等人进入古龙之岩后不久，在大堂中发现了四条不同的通道及中央一部未能启动的升降机。西路乔必须要先到达四个代表不同内脏的房间中启动四种元素的电源才可控制升降机，基本上并没有特定的次序，而笔者则以肝脏、肠、肺及胃作攻略的次序。

进入肝脏通道后，会经过一条很长的石桥而到达一处两层的版图，下层的四个房间只是单程出口，并不能进入，只有向前门进发。在里面找到一个鸟型石像，调查时它便会问西路乔要将石柱转到北东南西那一个位置，而当石柱转动后，西路乔便会跌到下层的不同位置，然后可由那单程路的出口离开，再用楼梯爬回上层，而基本上在北位置有一个红色的三角体可以回复体力；东位置会迎战两对机械兵“マシンナリー”；南位置则可取得四件宝物，当中更包括瑰宝“炎のお守り”；至于西位置便会跌到红色水晶柱前，调查后便可将红色电源通到大堂的升降机中。

跟着便进入肠脏通道，经过长石桥后，到达了一个有数条楼梯的迷宫。最快的进发路线便是先经左方的楼梯绕到右方，再顺上方的楼梯一直向左方走在一条没有任何分叉的通道，走到尽处便能发现绿色水晶柱。但在启动绿色电源之前，西路乔必先要击退强敌“ドラグナー”。它的体力极高，足足有1200点HP。而且还会不停使用威力很高的绿元素攻击，例如一招“バックドロップ”就能扣去角色大约100点HP。因此西路乔应在战前准备大量黄元素来应付。而在战胜后便能将绿电源引到大堂升降机。而在回程时可调查沿途在地板上的蓝色机关以放下短梯、缩短路程。

西路乔现在便再向肺通道进发。又经过一条长石桥后、到达一个长条型的房间。在房内可找到以两个为一组的宝箱、开合宝箱时便能移动附近的石柱，从而通往其他房间。而基本上玩者只要操控上方的两组宝箱、便能造出进入右下方的通道。到房内就可找到蓝色水晶柱、但在启动前也要先击败蓝色守护兽“巨大ネバルー”。集中使用红元素战胜它后，就能将蓝色电源通到升降机。启动三种电源后，便进入最后的通道。经过最后的长石桥后、西路乔便到达了一个类似“蚊香”形状的版图。他要先绕到左方，找到唯一可行的楼梯往上走进左方的房间。在房内有一部奇怪的机器、只要西路乔以不同的队员次序调查时，它便会先作出不同的“头、腹及尾”显示，再启动室外不同的机关。基本上头、腹及尾是分别代表第一、第二及第三名队员的次序，玩者只要按“select”钮便可转换首两名队员的次序，而踏上房外的蓝色四方形标记时，还能换后方两员的次序。譬如说现在的次序是“西路乔＋成员A+成员B”，再踏上房外蓝色标记就继而转成“成员A+成员B+西路乔”，如此类推。至于队员次序及影响则可参考下表。

假设原来的次序是“西路乔＋成员A+成员B”

队员次序	部位次序	效果
西路乔＋成员A+成员B	头·腹·尾	可帮助到达房外的另一个蓝色机关
成员B+成员A+西路乔	尾·腹·头	可帮助到达房外中央的黄色水晶柱
成员A+成员B+西路乔	腹·尾·头	可帮助到达宝箱“大地のお守り”的位置
成员B+西路乔＋成员A	尾·头·腹	可帮助到达宝箱“ライトニング”的位置

ANOTHER WORLD～～再战也曼尼哥

连最后的黄色电源也接通后，西路乔等人终于能找开大堂中央升降机室的门了。但进入后仍不能乘坐升降机，必须要先打倒“太阳怪”(サンフェイサー)后，再启动它后方的白色水晶柱才行。太阳怪的物理及魔法防御力均十分高，只有黑魔法才可对它造成更大的创伤。因此亚鲁夫(アルフ)的LV3及LV5黑元素攻击应可大派用场。

再接通白电源后，部队便可乘坐后方的升降机到上层迷宫或下层地库。但如果玩者之

前已在另一个世界的“溺れ谷”中取得“大きなたまご”的话、便应先到下层调查中央的圆盘、将“きなたまご”放进去后、便能开启动力装置令龙之子诞生、成功后它便会加入

队伍。其实玩者应不会对此迷宫陌生，因为这里便是游戏开端的神秘迷宫。西路乔要先进入附图A位置的房间，在里面找到真正的最后黑元素水晶柱，但接触它之前又必定要先击败守护兽“カメイ”。カメイ是有两个形态的，第一个形态是红色属性、体力比较低、只有400点HP;但它战败后便会变成第二形态，转为黑色属性兼有1200点HP，相当难缠。幸好西路乔的基本属性是白色、正好可以克制它。将黑色电源也接通到中央B点的升降机后，西路乔等人便乘它直上顶层。

到达最上层迷宫时，西路乔再次见到游戏开始时的CG片段，看到自己手持染满鲜血的匕首冷笑后、更见到洁多受伤倒地、莫非洁多真的是被西路乔所伤？进去后，终于找到蛇骨大佐及也曼尼哥。但奇怪的是当蛇骨大佐出手之时，也

曼尼哥竟站在一旁袖手旁观、因此西路乔也可比较轻松地应战。蛇骨大佐的重力斩及真空刃十分厉害、玩者最好选择小妖精“拉斯莉”(ラズリ—)作同伴、因为她的LV5的绿元素特殊技“ラズリンハート”可以每次回复个别队员大量体力。另外、其他队员也可先装上绿色元素“ヒールウインド”作全体性的中量回复。

当蛇骨大佐战败后，他便叫也曼尼哥出手击退众人、但是也曼尼哥竟一刀刺死蛇骨大佐，原来他并不打算效忠蛇骨大佐，只想利用他以取得冰冻之炎。也曼尼哥还向众人解说他跟西路乔因时空错乱而出现在这世界当中、直接影响到他黑暗统治的计划、因此即使西路乔是也曼尼哥的异次元分裂体也不能幸免。他的实力其实跟蛇骨大佐差不多、只是他的连续三HIT物理攻击异常厉害、照数全收的话、最少也会被扣

掉100点HP。

当西路乔击倒也曼尼哥时，洁多便会恳请西路乔将诛灭也曼尼哥的机会交给她。于是西路乔便想先拿下冰冻之炎,、但他的头部却突然感到万分剧痛。而就在剧痛之后、便叫洁多快些下手杀死也曼尼哥，但奇怪的是也曼尼哥竟变

得非常善良、而玩者所操控的更是也曼尼哥。当也曼尼哥再次被三人击倒后，洁多却因他的善良眼神而有所犹豫、下不了手。原来就在西路乔拿起冰冻之炎的时候，也曼尼哥竟趁机与他交换了身躯。换句话说，也曼尼哥拥有西路乔的身体，而西路乔则只能披起也曼尼哥的皮。既然洁多已有所怀疑，也曼尼哥便以“西路乔”的身躯接近洁多，然后一刀将她刺伤，最后还将余下的成员击倒，至于真正的西路乔却只有一脸无奈，万念俱灰地昏了过去。

HOME WORLD～～我是……谁？

当西路乔醒来时，发觉自己仍然是带着也曼尼哥的身躯、而且还处于一个虚拟的空间。这时西路乔要先走到附图红圈的位置调查前方的果实，这样的话，其中的一个苹果便会跌下、而下方树洞内的小孩就会走到苹果跌下的位置。西路乔应趁这段空白时间立即走进下方树内。西路乔在树里遇到持有版图上方塔门钥匙的“史普尼格”(スプリガン)、他会对西路乔讲出他的人生哲学。而当西路乔要离开时，他还主动提出加入西路乔的队伍，以助他脱离黑暗。

走到上方的塔内、西路乔再次遇上那小丑模样的“捷古约美”(ツクヨミ)。他问西路乔现在到底是不是也曼尼哥，不是的话那他又是不是西路乔呢？他叫西路乔不要拘泥于外形上的分别，只要继续拥有西路乔的意志便可。但要离开这虚拟空间，便要从这上下各四扇门的塔内找到真正的出口。这时如果玩者胡乱进入各门的话，最终也只会停留于塔内。其实玩者只要掌握准确时间、与捷古约美同时进入同一个方向的门、便可离开此塔。而捷古约美因为非常佩服西路乔的坚定意志，也会加入队伍追随西路乔。

离开塔后，西路乔便到了另一个迷宫的顶层。由于这迷宫的结构十分简单，因此玩者只要有效操控版图内的蓝色机关控杆便能取下迷宫内所有宝箱才由最低层的转移点离去。经过转移点传送后，众人可到达原来世界(HOME WORLD)的“喜杜拿沼泽”。为了要找回

仍然停留在“另一个世界”的同伴，西路乔决定要到奥柏沙海滩再次使用“星之守护袋”返回另一个世界。但可惜却不能成功打开时光之门，于是只有先返回亚鲁尼村。

HOME WORLD～～新的旅程

进入亚鲁尼后，这里的村民都十分厌恶这兽面人模样的西路乔，还大声指着他不让他进村。西路乔在这无可奈何的情况下，仍希望见见挂念已久的母亲，于是立即走回家中，他的妈妈虽然认不出这兽面人

是谁，但却可清楚感受到西路乔的气息，因此她认定他是西路乔，她还告诉西路乔在很久前有一个神秘的男人对她说有一个名为“神之庭”的地方跟兽面人有着莫大关系。另外，在十四年前的一个暴风雨晚上，西路乔的父亲与莉娜的父亲“美奇路”(ミゲル)因一件急事而要出海，却在死海附近(即神之庭的位置)罹难而一去不返。听说这是由于时空错乱所致。就在这时，村长拉迪斯(ラディウス)走进来说西路乔是妖怪要将他制服，西路乔在毫无机会解释的情况下，惟有先迎战拉迪斯。他是一位十分强劲的剑术高手，颇为难缠。而玩者可先将史普尼格的ELEMENT LEVEL储到第五级，使用“スタイルコピー”后，便可变成数种不同的怪兽来应付。其中一种“エフト”的物理攻击力高得惊人，每次普通攻击已可扣去拉迪斯180点HP以上，而且还能在同时间作多次攻击，因此要战胜拉迪斯并非难事。当拉迪斯战败后，他终于有机会让西路乔解释。而他在了解了来龙去脉后，表示一定要陪伴西路乔去逃离也曼尼哥的魔掌。因此这队“稀奇古怪”的队伍又增加了一位成员。

离开亚鲁尼后，西路乔便决定以龙骑士根据地“迪路美那”作探取线索的起点。途径“溺れ谷”时，西路乔可在谷内右上方的宝箱中取得“CUSTOM WINDOW”(カスタムウインドウ)，这样在MENU内的系统设定中便可改变对白视窗的颜色。到达迪路美那后，西路乔先到右石桥上方的铸铁屋找到一位出色铁匠“沙柏”(ザッパ)。他在西路乔的游说下便乐意加入成为队员。走出铸铁屋后，再走到最上方的画室，画室内的小房间中有一个小孩“班古尼夫”(バンクリフ)正为家庭的经济而担忧，只要西路乔能借钱给他们一家，班古尼夫便会为报答西路乔而入伍，临行前他的父亲还会将心爱的回力标送给他。

HOME WORLD～～海上欢乐街

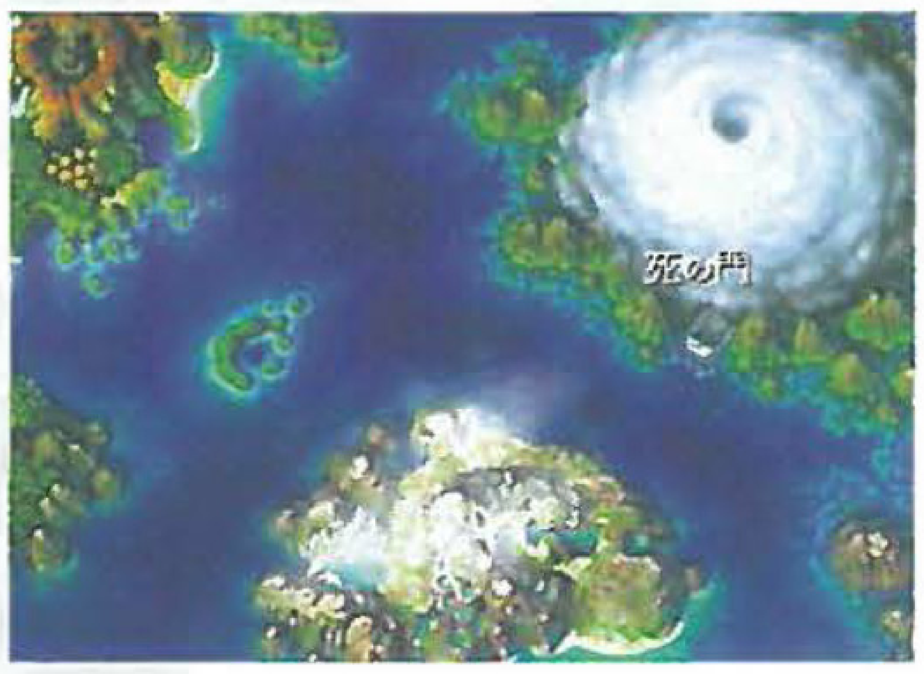
在迪路美那的酒吧门口附近与一位士兵谈话后，他便会通知蛇骨馆门外的守兵让路给这“也曼尼哥先生”。进入蛇骨馆庭园后，西路乔便可从士兵口中得知“伊斯杜”(イシト)队长正在地下拷问室，而庭园下方的圆形物体就是地下水道

的入口。从地下水道时内站岗士兵附近的通道便可走到拷问室。顺利在那里找到伊斯杜后，他为了要寻回失踪已久的蛇骨大佐及冰冻之炎，便会加入队伍。而且还会把停泊在迪路美那的军用橡皮艇送给西路乔。

众人可先返回地下水道内，击倒左方山洞前的怪兽后，那被救的人便会将珍贵的草菇(きのこ)送给西路乔。走出水道后，西路乔跟着便进入右下瀑布的山洞内(即影切りの森找到施拉乔的位置)，找到一位“饥民”。将草菇交给他后，他便为报答而加入。从影切りの森出口离开的，西路乔等人便正式在迪路美那左方的码头找到军橡皮艇。

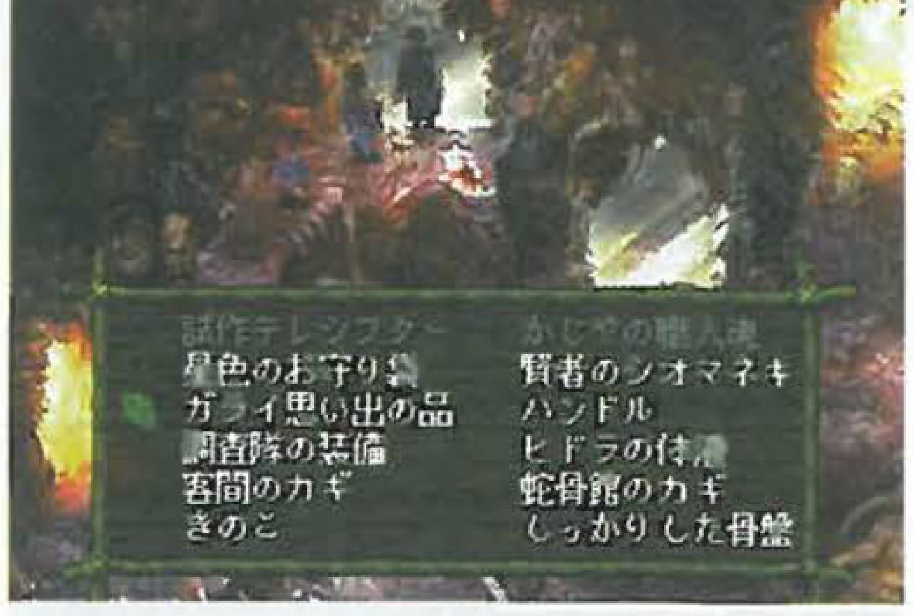
由于沿途探知南方小岛“马布拿”(マブーレ)内有一位冒险家可能知道关于进入死海的方法，于是众人便立即起程到大地图右下方的位置，找到马布拿小岛。原来在岛内上方的人便是那冒险家“杜马14世”(トマ14世)，连续与他谈话两次时，再选择“死海の事を闻く”，他便会告知众人说他虽然不知道进入死海的方法，但在出名娱乐城“海上欢乐街”有一位贤者或许会知道。西路乔在离开前，可先在马布拿入口附近的帐篷内调查睡床稍作休息。而在晚上时却突然听到动听的歌声，于是便立即出外查看。西路乔见到了有一条美人鱼在桥上唱歌，而从她的说话当中，清楚知道她跟“海上欢乐街”船长“法路加”(ファルガ)有着很大的关系。

西路乔驾着橡皮艇到大地图中央的大船处，但能进入“海上欢乐街”。到达船舱一楼时，就可在左方的船长室内见到法路加与方才的人鱼“伊拿尼斯”(イレーネス)谈话，原来他们之间有一段浪漫的人鱼恋。而且西路乔还发现龙骑士四天王的玛露捷拿是伊拿尼斯的妹妹。在她离去后，法路加便会欢迎西路乔等人在海上欢乐街内随便游乐。当西路乔走遍整个欢乐街可进入的地方之后，再回来找法路加时，他便会跟西路乔进行一场特别的赌局。



在右方的餐厅内会遇上出色摇滚乐歌手“施拉乔”(スラッシュ)的仰慕者“美琪”(ミキ)，而在下船舱的酒吧内，众人欣赏到一场精彩的魔术表演。由出色的魔法师“史尼夫”(スネフ)表演将女观众升起和把男观众变成小猫。另外，在下层最右方的房间内可找到一位老人，但他却没空理会西路乔便急忙走到舱底去打扫。返回船长室内找法路加，他便会邀请西路乔到船长室下方的赌场内玩乐一番。游戏的规则非常简单，由法路加开始，双方轮流按指南针，先指着南(S)的一方为输。虽然这游戏好像纯粹是靠运气的，但无论西路乔试了多少次也胜不了法路加。另外，史尼夫也由于多次输给法路加欠下大量金钱而要留在船上做魔术表演来还债，于是众人便开始怀疑他是否“出术”。

到达下层左方宿屋中会见到一只小猫由柜台下方走到楼梯前，众人灵机一动，走回酒吧找史尼夫。史尼夫这次又会邀请台下观众上台参与，西路乔等人立即走上台让他将众人变成小猫后便离去。回到宿屋内，由于众人已是小猫，因此可轻易经柜位下方走到楼梯前，爬到隐藏的房间，西路乔发现原来这宿屋中有一块大磁铁控制上层赌场的指南针，因此法路加每次都不会输。众小猫趁船员离开时，便立即走到大磁铁前将“手拉制”(ハンドル)拿走，使它不能再用。

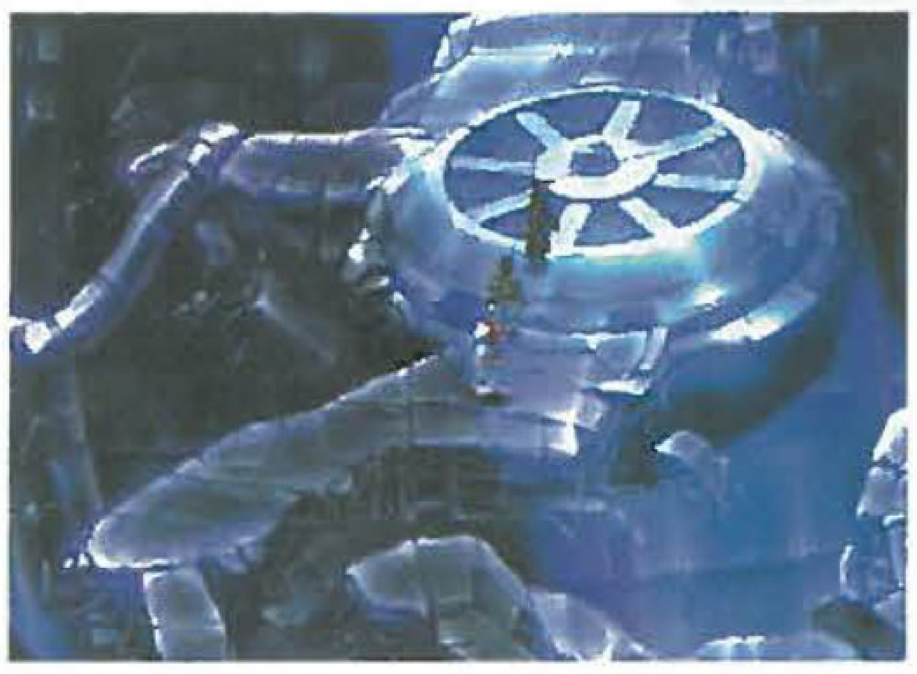


既然船长已经不能再作弊，众人便再找船长赌。在这之前可到上层船舱右方的厨房内拿宝箱内的“银のオムレッパン”，与里面的猫儿谈话取得“MOUTH OF MONSTER”(モンスターマウス)。另外，众小猫又要由酒吧内右下角的小通道走到隔壁的房间找史尼夫，要他将众人变回原形。回到船长室找法路加再赌时，他便会落败。而他也承诺任由众人进出船底。西路乔于是立即经船舱下层右方的通道进入船底。由楼梯爬往下层便能到达斗兽场，跟右上角的船员谈话便能参加赛事。比赛的规则是西路乔三人要各自变成一款怪兽，跟CPU的三只怪兽进行队制战。全部共有三场比赛，西路乔每战胜一场都可获得一份礼物，连胜三场后那女司仪便加入。

HOME WORLD～～死海

原来方才紧着要去打扫的老人就是杜马14所称的贤者，虽然西路乔在船舱右上的出口外找到他，但由于他会在三个出口中不断进出，故西路乔根本没有可能追得到他。惟一办法便是在另一出口去拦截他。当他知道整个故事的来龙去脉后，他说要地人死海便一定要先使用他手上的“贤者のシオマネキ”，但他并不希望这贵重的宝物落入庸者之手，因此他要先试探西路乔的实力，众人在打败他后，他便会将“贤者のシオマネキ”交出。但西路乔在离开海上欢乐街前，大可先找魔术师史尼夫，告诉他关于赌场机关已破的事，他便会立即走到赌场去大胜一番。而西路乔在赌场找到他，并为他偿还赌债，他就会加入成为同伴。另外，西路乔也可爬上甲板前方的船舷，利用小型吊车到旁边的船。在那船内可找到正在预备演唱会的施拉乔，他便会邀请西路乔参加。据人鱼伊拿尼斯所说，施拉乔的特殊歌声将与人鱼族(亚人族)大有关系。然后伊尼拿斯会加入成为同伴。

西路乔乘船到死之门前使用“贤者のシオマネキ”便进入死之门，但可惜仍然未能进入死海。依拉迪斯所说，要进入死海的话必先要以龙之剑“イルランサー”解除魔剑的封印。而持有龙之剑“イルランサー”的却是当年曾打败拉迪斯的出色战士“格拉”(ガライ)，但最终也被拉迪斯施以奸计所杀，亡魂则留在“亡者之岛”。众人在返回隐者之小屋进一步商议后，拉迪斯便会将找出格拉的道具“ガライの思い出の品”交给西路乔。西路乔跟着便驾船到大地图最右上方的亡者之岛找格拉。在这岛内，西路乔可在一些大玻璃前使用“ガライの思い出の品”便可进入，从而转移到另一块玻璃。到达中央有一副大骨头的版图中后，西路乔要沿骨头内的通道向下走，便能顺利找到格拉。但他并不愿意借出龙之剑，而且还要拉迪斯以死来解他的冤气。幸好西路乔在获胜后，便可得到龙之剑“イルランサー”。另外，西路乔必须要借助以龙神的力量才可为世界带来光明；而西路乔更要先在



死海内以“玛露迪亚之钟”(マルディアの钟)的钟声来唤醒六条藏于世界的龙神。

仗着龙之剑的力量，西路乔终于可进入死海。整个死海其实是由数个版块组合而成，目的地便是地图中央的“灭亡之塔”(灭ひの塔)，而第一个要进入的便是右下方的“哈鲁尔”(ハイウェイ)废墟内打败一部阻路的大机械人后，便可在废墟的上方出口离开。之后再绕到地图中央上方的“都市群废墟”，由废墟内的南方出口离开，便能到达“灭亡之塔”。而攻略此塔的最快途径便是先经左上方的通道到一处布满碎石的旧剧场，再绕到左上方的通道取“翼上”；然后便再由“翼上”(中央有一个大圆盘的蓝色版图)的右上方通道到破旧不堪的“图书馆”，经上方的圆形气团便可传送到最高的广场。西路乔在广场内及上方的“玛露迪亚之钟”(マルディアの钟)见到很多小孩的灵魂，更于钟前遇上十四年前失踪的莉娜父亲“美奇路”(ミゲル)。

他在回述十四年前跟西路乔父亲的往事后，便说可以带西路乔到人类的天堂，永远生活在只有快乐、没有生老病死的世界中。西路乔虽然十分向往这种世界，但他却没有基于自己的私利而任由真正的也曼尼哥在另一个世界肆虐人类。另外美奇路为了守护“玛露迪亚之钟”而与西路乔战斗起来，战胜后，西路乔终于能敲响“玛露迪亚之钟”了。而灭亡之塔也在这时崩塌，幸好有一条白龙飞来救走众人到天龙之岛。

ANOTHER WORLD～～革命军

西路乔等人在唤醒龙神后，便经奥柏沙海滩返回“另一个世界”找也曼尼哥。但当西路乔到达另一个世界时，遇上一位刚好被怪兽追到沙滩小孩。原来当也曼尼哥已在背叛蛇骨大佐后，他已成功组织一位为“柏勒波利”(パレポリ)的军队以恶势力占据了整个世界。如要战胜他的话，西路乔必要先到迪路美那去联络原来的同伴。进入迪路美那的酒吧后，西路乔在左方的门内找到亚鲁夫及一位少女，他们对西路乔说这房内的左方有一处暗房。于是西路乔便在附图的位置调查，找到革命军的暗房。而原来革命军的领袖竟是蛇骨馆四天王的国斯及苏拿，他们在古龙之岩找到身受重伤的蛇骨大佐，但奈何没有能力打败也曼尼哥而不作正面对抗，只在暗地里筹组革命军。而当务之急便是先从也曼尼哥手上救回蛇骨大佐的女儿“莉迪露”(リデル)。这时玩者可选择以加斯或苏拿暂时充当伙伴，玩者的选择基本上不会影响故事的发展。而加斯会在离开前将龙之泪的其中一块碎片“憎しみの泪の碎片”交给西路乔。

西路乔离开酒吧后，便会遇上“伊斯杜”(イシト)。他会先为士兵介绍西路乔，再调开大部分守卫蛇骨馆的士兵，让西路乔可以顺利进入蛇骨馆救莉迪露。西路乔由正门进入蛇骨馆后，在馆内一楼左方的房间内找到伊斯杜。将西路乔与蛇骨大佐之间的事情向他清楚解释后，他便把地下监牢的钥匙(地下牢のカギ)交给西路乔。而同时间那些士兵也为厨师注入毒素，令他变为地狱厨师去把守监牢。

西路乔调查下层地库左方的水道铁盖后，便可进入地下水道，但由于水道内的强烈急流关系，西路乔等人便被吹到另一个版图。惟一的解决方法便是要将版图内的小木箱推落水，它们就会漂到中央去造成一条桥，让西路乔可经左方的长楼梯走到水压控制盘，选择“しめる”便可令水流减速。之后西路乔再由水道内的楼梯爬回蛇骨馆地库的另一个出口。这次西路乔再由地库一楼的水道铁盖下进入水道时，便在较上的位置走到对岸。启动水道内的另外两个“控制盘”后，便可走到水道的右方。但却被一只大蝇模样的怪兽拦截。战胜后便可经楼梯爬到上层，由最右方的出口进入监牢。

西路乔想不到竟在这时在监牢里遇到“天下无敌号”(原来世界的海上欢乐街)船长“法鲁加”(ファルガ)。他在知悉西路乔的遭遇后，便先离开为众人预备天下无敌号。西路乔则在右方的牢房内打倒地狱厨师救出莉迪露，而那厨师“奥查”(オーチャ)回复原形后便会加入队伍。就在这时，忍者模样的狱卒首领“杰达拿”(ギャダラン)却出现袭击西路乔。打败他后，伊斯杜便会带莉迪露先离开蛇骨馆，西路乔等人则走上蛇骨馆的二楼，再击败一群众士兵及金色机械人“アディオス”。然后众人便经蛇骨馆左方的大石桥，逃亡到以往遇到少女四天王成员玛露捷拿的大房间。但“不死”的金色机械人却仍然穷追不舍到来，杰达拿也同时到来。幸好原来杰达拿只是推翻也曼尼哥而当一当士兵的卧底，他切断吊灯阻挡金色机械人后，众人也破窗逃到“龙小屋”。在龙小屋冲出重围后，西路乔等人便可成功逃离蛇骨馆。

走到大地图后，西路乔便可在迪那美路旁找到加斯预备的船。而西

路乔就照加斯的建议，先到“革命军”的大本营——隐者之小屋去会合其他成员。除了蛇骨四天王集合于此外，就连身受重伤的蛇骨大佐也在这里疗伤。经过此事后，蛇骨大佐已深深懊悔以往为了满足私欲而令人民受尽痛苦，还间接助长了也曼尼哥的黑暗统治。

他为了要偿还以往的种种罪孽，决定要加入西路乔的队伍去推翻也曼尼哥。但由于他仍未完全康复，因此他暂时不会加入；而加斯和莉迪露三人会率先加入。

但就在这时，小屋外忽然传来巨响。原来也曼尼哥正带着洁多到来袭击革命军，洁多已被也曼尼哥所控制，以为西路乔才是也曼尼哥因此立即冲前攻击西路乔。但这时西路乔一方面不希望误伤洁多，另一方面也没有信心战胜也曼尼哥，因此正处于一个两难的捱打情况。幸好法鲁加刚好驾着青色大鸟来救众人到天下无敌号，而此船今后也成为新的革命军阵营。就在众人均各自休息的时候，西路乔却独自一人站在甲板尽头，思念起有关洁多的一切。如何认识、如何同生共死的及互相鼓励的片段，在西路乔看来也是记忆犹新、历历在目。另一方面法鲁加却坚持要与蛇骨大佐决一死战，以解决他们多年来的恩恩怨怨。蛇骨大佐虽然愿意弥补以往对法鲁加的不是，但西路乔却认为大家应以大局为主，队伍内讧的话，得益的只是也曼尼哥，而人民又要受更多的苦。最后法鲁加终于肯大义凛然地与蛇骨大佐和好，共同对抗也曼尼哥。就是这样，队伍便增加了蛇骨大佐、两名四天王成员和法鲁加这四名强劲队员。顺带一提，西路乔等人可驾船到亡者之岛(ANOTHER)的第一层迷宫，在左上方的小洞内取得最后的骨头“バラバラの骨”。集齐全部六件骨头后便可到迪路美那右上方的屋内找骷髅人的婆婆，骷髅人便会在这时出现，而且会在西路乔再次进入屋中后加入队伍。所有骨头的位置如下分布：

骨头名称	位置
しゃれこうべ	HOME的“溺れ谷”
いかつた肩甲骨	HOME的“影切りの森”
しっかりした骨盘	ANOTHER的“加鲁杜夫村”
まっすぐな背骨	HOME的“喜杜拿沼泽”
骨太なろっ骨	ANOTHER的“水龙之岛”
バラバラの骨	ANOTHER的“亡者之岛”

众人在整顿妥当后，便驾着小船到大地图右方的神之庭，不过众人先要得到龙神的加护力量才可进入。既然如此，部队的下一个目标便是分别找寻六条龙神。但它们各处于不同的位置，见下表。

名称	位置
天龙	ANOTHER的天龙之岛
黑龙	ANOTHER的马布拿(マブーレ)
火龙	ANOTHER的死炎山
土龙	HOME的土龙之岛
水龙	HOME的水龙之岛
绿龙	HOME的世界肚脏(世界のへそ)

HOME WORLD～～绿龙

在六条龙神之中，以绿龙和黑龙的寻找方法比较迂回。因为绿龙的所在地“世界肚脐”是一个高入云端的原始森林，一般的交通工具也不能进入。首先，西路乔要先走到HOME的“喜杜拿沼泽”中左

方的大树枝(即取得比巴族虫笛的位置)找到一位拿着伞的比巴族人查询关于“世界肚脐”(世界のへそ)的资料并取得“ふるき大地の果实”。再绕到右方找到另一位比巴族人，在他面前使用比巴族虫笛，便可再次召唤出大蜻蜓怪兽“ロザリー”，用“ふるき大地の果实”引它，它就会载众人到世界肚脐。

到达世界肚脐后，在入口附近可找到一位女孩“莉亚”(リーア)，她会暂时加入队伍为西路乔解谜。但无论西路乔如何行走也不能找到绿龙。惟一的办法便是返回入口的附近作起点，清除所有版图内的敌人后，再返回入口附近，绿龙便会因西路乔打倒它的部下而愤怒起来。西路乔在入口上方的版图内找到绿龙，与它一战，胜利后就会获得绿色召唤元素“ジニー”及绿色加护力量“绿龙神の祈り”。之后再返回小女孩原来所站的位置使用比巴族虫笛唤出大青蜓，返回喜杜拿沼泽。

ANOTHER WORLD～～火龙

火龙可算是六龙中最易应付的一个，西路乔只要进入ANOTHER的死炎山(古龙之岩入口前)，向内行不久绕向右行便可遇到小炎龙。以现在部队的实力，要战胜它简直就是易如反掌，但它在战败后便会变身成巨大的炎龙，全体的火魔法攻击强得离谱。队伍一定要有两位成员拥有蓝色基本属性，不停以蓝元素魔法来对付。连它的巨大形态也打倒后，炎龙便会加护于众人，将“赤龙神の祈り”及火神召唤元素“サラマンダ”送给西路乔。这些有“星”符号的元素必定要持有角色的基本属性跟元素相同，而且还要在FIELD EFFECT变身成该种颜色才可使用，每使用一次都会扣去一粒星，只有在旅馆休息才能回复星的数目。

HOME WORLD～～水龙

西路乔返回HOME后，驾船到水龙之岛，在最深处再次找水龙。但水龙并不愿意交出力量，要众人尽快离开水龙之岛，不要再骚扰它。但西路乔为了得到水龙的加护力，于是勉为其难与它一战。由于水基本属性是蓝色，部队最好有两位成员是红色基本属性，不停使用红元素将FIELD EFFECT变成红色，从而使用强劲的火神召唤元素“サラマンダ”对付。而全体性的回复元素如绿元素“ヒールウインド”、白元素“リカバー”及蓝元素“ケアレスト”更是不可缺乏。得胜后便可获得蓝色召唤元素“テラホエール”及“青龙神の祈り”。

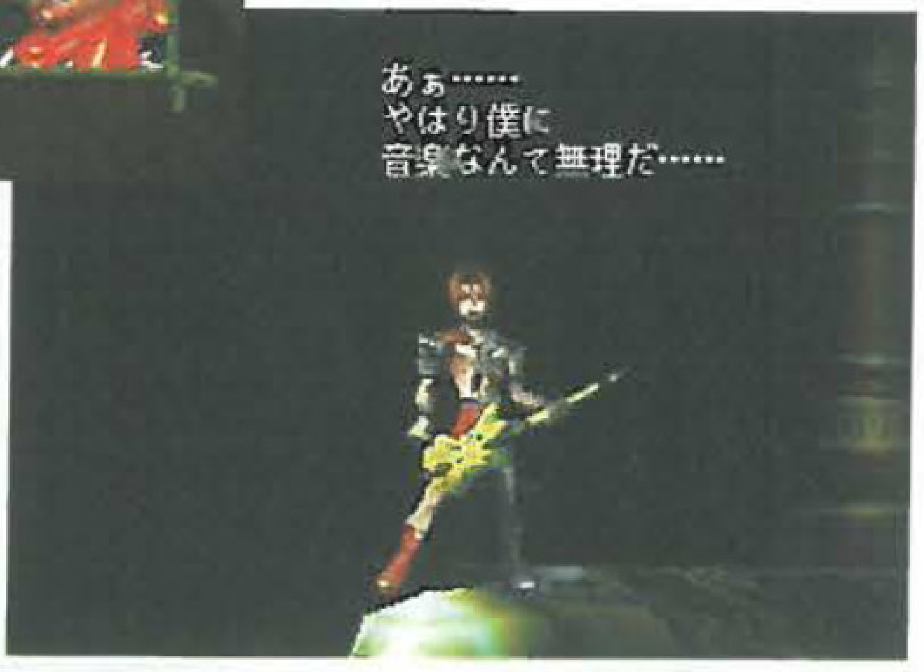
HOME WORLD～～土龙

进入HOME大地图中央上方的土龙之岛后，西路乔等人要跳进右上方的喷沙洞再弹出来后，才可走进前方的沙漠。踏在沙漠中央的浮沙层上，便能跌进下层的迷宫，便可惜迷宫左下方的通道却被一只大龟所阻挡。队昭等人用尽办法也不能移开大龟后，便决定先返回地上，再作打算。这时西路乔可先到ANOTHER的加鲁杜夫村，进入后遇上一位女拳手被两名蛇骨馆士兵围攻，经西路乔的呼喝后，士兵便夹着尾巴逃去。而这好胜的少女“奥露霞”(オルバ)竟出手挑战西路乔，战胜便能令她心悦诚服。她会在酒吧内把一件信物交给西路乔，希望他在变回人样后以此作辨认。

回到HOME的土龙之岛后，再次进入沙漠中央的浮沙洞，便会发现大龟已离开，还能从大龟原来位置附近的人取得“调查队的爆药”。走到下一个版图，发觉这里只有三个喷沙洞，但却没有去路。这时可从版图内的三只大龟入手。首先，可先待左上方的大龟走到对正喷沙洞的位置，再将它打倒后推向下层的喷沙洞，便能塞着洞口，让沙不能喷出来。之后再把下方的大龟打倒，推它去塞住附近的喷沙洞。最后便是走到右上方的大龟后，使用“调查队的爆药”炸醒它，击倒后就可推进下层的喷沙洞。塞着全部三个的喷沙洞后，西路乔便可利用中央的喷沙洞弹到上层的另一方面通道，在这迷宫的最深处找到土龙。由于土龙的属性是黄色，因此相信加斯的绿色基本属性配合刚取得的绿色召唤元素“ジニー”便可大派用场。将它击倒后，西路乔便能得到黄色召唤元素“雷蛇”及土龙加护力量“黄龙神の祈り”。

ANOTHER WORLD～～黑龙

黑龙的寻找方法就比较麻烦了。黑龙睡在ANOTHER的“马布拿”(マブーレ)，不过可惜它却被黑色的梦所困而昏睡不醒，因此西路乔现在的首要任务便是要先唤醒黑龙。惟一的方法便是以一种神秘的歌声将它唤醒。首先，西路乔要带着人鱼伊尼拿斯到海上欢乐街，去找施拉乔。虽然船长法鲁加并不赞成，便他们仍在努力预备演唱会的举行事宜。经过伊尼拿斯的开解后，施拉乔的信心就更坚定，决意用他的天赋歌声来贡献人群。



虽然如此，法鲁加仍不准许众人在船上开演唱会，于是西路乔便转换队伍阵容，调入在ANOTHER加入的法鲁加去游说这HOME的法鲁加，可惜仍然失败。众人惟有强行将HOME法鲁加击晕，再由ANOTHER法鲁加冒充他颁布命令举行演唱会。这个演唱会主要一个以舞台剧形式演出的爱情故事。由施拉乔及美琪负责主演。透过这些细腻动人的歌声，HOME马布拿内的透明人便会变回实体的怪兽。而法鲁加听到了也被歌声所感动而愿意为正义而战，他的最强招式“天下无敌斩+−”因此而得到解放。西路乔于是便立即驾船到马布拿、将里面的数只怪兽全部击倒后，就会听到从远处传来一个神秘的咆哮声。西路乔然后便又返回ANOTHER的马布拿去寻找黑龙。由于他是黑属性，因此莉迪露配合白元素“フォトン”是最佳的选择。战胜后便取得黑色召唤元素“ジ・エンド”及黑龙加护力量“黑龙神の祈り”。

ANOTHER WORLD～～天龙

获得五条龙神的加护力量后，西路乔便可驾船到ANOTHER大地图左方的天龙之岛，走到最上方便能找到天龙。它的实力是所有龙当中最高的，一招“白色喷雾”(ホワイトブレス)已可扣去全部队员350点HP左右(黑色属性的队伍甚至会被

扣去500点左右)。因此不能心急，应该慢慢地打，而且应该选择黑属性以外的队伍，再装备“天使のお守り”，便能防御一切白属性的异常状态，连最后的天龙也击败后，西路乔便获得白色召唤元素“セインシ”及白色加护力量“白龙神の祈り”。

HOME WORLD～～复原

获得全部六条龙神的加护后，西路乔便返回ANOTHER的渔村加鲁杜夫找巫女，她便会将作为拥有龙神力量的证明“龙神之神子之纹章”交给西路乔。再带着这纹章到HOME的加鲁杜夫巫女，对巫女帐篷外的男人出示这纹章的话，他便会让西路乔进去。巫女史迪娜(スティナ)由于非常敬佩西路乔的毅力，决定加入为队伍，一方面为他回复本来面目，另一方面则负起共同保卫星球的责任。她还会交出联系两个世界的宝物“龙之泪”。

当务之急是要先找出也曼尼哥，因此西路乔便根据史迪娜的情报驾船到古龙之岩。进入古龙之岩后，在升降机前再次遇上也曼尼哥，他的实力可比以往强得多，攻击力更大得可怕，队伍可要装配有足够的全体回复元素才能战胜。也曼尼哥在战败后便会立即逃脱去去安排一件影响整个星球命运的计划。众人于是乘搭升降机到顶层的大门前，史迪娜便会再次出现鼓励西路乔，要他独自一人进去取回自己(的身躯)和自信心。西路乔战战兢兢地把龙之泪放在中央的架上，房内的六龙力量便连接到龙之泪之中，西路乔终于能够借着这种力量将身躯变回原来的模样。但龙之泪却破碎成“爱の泪の碎片”。

西路乔接着驾船到HOME地图中央下方的海月海，走到最底层中央的位置调查便能取得“星のかけら”。再返回HOME的天龙之岛，走到最顶层便会发现有一只大水母般的外星人，把他击败后，只要再成功捕捉“小水母”的话，他便会加入队伍。原来他是一个不折不扣的星之子，他将会大大影响故事后期的发展。众人整装妥当后，便浩浩荡荡地走进HOME的死海遗迹。经死海内那些漩涡便能进入死海的另一个次元空间，DISC 1的故事也在此完结。

HOME WORLD～～神秘星之塔？

原来死海内的另一个世界共有四个不同的小岛，旁边的三个小岛分别主宰过去、现在及未来。西路乔先后走到这三个小岛上调查里面的石像后，就会在最后到达的小岛石像前遇上死海掌管时间的守卫“ヴィータ”，连他也击倒的话，但能解除中央小岛的封锁。进入小岛内的建筑物时，发觉这原来是一个在未来世界2400年所兴建的研究所“时间要塞·CHRONO POLIS”(时间要塞·クロノポリス)。西路乔可在里面有很多黑色幽灵般的研习生，最好多跟他们谈话以取得重要情报。

不断前进到一处上锁的门时，西路乔要先拉起右下方地下通道的封盖，再调查地下通道最左方的机器，就能控制一部小型的黄色机械人。利用机械人走到右上楼梯下的位置，调查墙上的按钮便能启动小铁桥的一部分。收回小型机械人后，西路乔便按下入口附近墙壁的机关钮，就能启动另一部分小铁桥，经对岸的楼梯便可爬到研究所的另一方。

前进到达一楼大堂时，发现中央有一部已被上锁的升降机，左方的通道有一位重要的研习生及一个SAVE POINT；而右方的通道则是通往一楼与二楼之间的后楼梯。经楼梯到达二楼最左方的房间，在里面可以见到一个大地图，而跟最上方的黑色幽灵谈话后，再调查他身旁大型电脑的左方按钮，便可启动研究所内的升降机。西路乔基本上是可以乘升降机到研究所内任何一层，但B1那层由于是主要的研究室却须要确认身份才可进入。

西路乔再走到三楼的另一个研究室内，要找到四个幽灵和一部巨型机械。而据他们所说，研究将会开始，但可惜研习生还未齐集，因此可能会延长实验的时间。跟三楼及四楼可进入的房间中的黑色幽灵谈话后，乘升降机到一楼左方通道内找那孤独的研习生，他便会因要参加实验而急忙离开。西路乔跟着便再返回四楼左方的实验室，发觉门外的两名研习生已离去，这样就可以进去取得进入B1的许可证“カードキー”。乘升降机时选择B1便会自动确认身份而到达最底层的实验室。

要进入实验室，便须要先调查大门左方的扫描器以确认掌纹。但由于这研究所是以也曼尼哥变成西路乔模样时所设，因此现在对照西路乔现在的掌纹便可进入。成功进入后就会再次遇上也曼尼哥，他这次会变成一只十分丑恶的怪兽。攻击力也比以往大大加强，他的全体攻击更是强得可怕，一下子可以打掉四百多点HP。经过一番苦战后，西路乔终于将他打败，并启动了那控制时空的异次元机器。但就在这时，六龙却被惊醒过来，全部飞向大地图的西方集结而成一只巨型飞龙，天龙之岛升起变成巨大的“星之塔”。

ANOTHER WORLD～～冰冻之炎

虽然冰冻之炎所在的星之塔已出现，但西路乔等人却苦无良法进入。但已知道的是，外星的科技能够帮助西路乔。然后他便带着“星之子”到ANOTHER的海月海，走到最深处时便可找到一架巨型的UFO。将它击溃后，便可取下它的重要机件“小型飞碟”。镜头一转，星之子便会在时间要塞为西路乔的煤船装上那小型飞碟作喷射器，使煤船可以直接飞往星之塔。

在星之塔的入口附近，西路乔要先调查黄色橡皮糖般的物体，再击倒里面的黄色机械人“ドルクレイ”，才能释放出黄色元素的力量。前进到一个巨型石室时，西路乔要将旁边的黑色长石柱推下作石桥，才可继续进发。经这大石室下方的通道便能到达数个大树枝为主的版图，绕到大树枝的左上方便可折回大石室的上层。将其余的两枝黑石柱也推下后，就能顺利再走到迷宫深处找到一堆红色橡皮糖，将里面的红色机械人击败后便可释放红色元素力量。

前进到一处有很多小楼梯及淙淙流水的版图时，要先由左上方离开，便会到达蛇骨馆的大桥，沿桥走到大房屋内就可遇见蛇骨馆那位老先知，他告诉西路乔说除了六龙之外，其实还有条月龙。西路乔折返后，再由上方的出口离开，到达一处有六条大水晶柱的版图，进入上方的房间就

可找到绿色力量的橡皮糖。将它也击败后，经圆形转移器便能传送到一处以粉红色为主的版图。西路乔一定要先将左右两方通道的敌人打倒后，再释放出水晶的力量才可开启中央的大门。沿大门后的直路前进就能找到最后的蓝色力量，连这力量也释放后，西路乔便经转移器传送到星之塔的顶层。

众人到现在终于能见到真正的冰冻之炎了，而它也已演变成控制时空的“时之卵”(时のたまこ)，如果想要取到它，就须要先打退由众龙所变的巨龙。在应战之前，西路乔要先装上各种能让FIELD EFFECT在一瞬间变成同一种颜色的元素如蓝元素的“ブルーアース”或黄元素“イエローアース”等等。以方便使出召唤攻击。经过一轮苦战后，西路乔最终取得了时之卵。但就在众人离开的同时，星之塔却在塌下后重生而成“星之塔·再生”。玩者可以选择再攻破这“星之塔·再生”或置之不理，这个决定会影响到游戏的结局。

HOME WORLD～～最后一战

西路乔在取得这时之卵后，可直接走到HOME的奥柏沙海滩使用与最后首脑“时间侵蚀兽”(时を食らうもの)决一死战，不过那么洁多又该如何呢？西路乔可先到AN－OTHER中，进入“溺れ谷”东边的“龙神瀑布”，在里面的祭坛前分别放上“爱の泪の破片”及“憎しみの泪の破片”而得到第七种元素“CHRONO CROSS”(クロノ·クロス)。接着再返回ANOTHER的隐者之小屋，找到正在养伤的洁多。但她却正受噩梦的折磨处于极痛苦的状态。西路乔于是在她身前使用“CHRONO CROSS”，便可进入她的童年回忆内。在这回忆内，西路乔正在一间接近被烧毁的木屋里面。他要先进入一间有大圆形煤灯

的房间内，在右上方的墙壁取下“灭火器”(アイスガン)，沿途在火堆前使用这灭火器，便可清除火堆继续前进。从怪兽手中拯救了屋里惟一的小孩，他便会告知在睡房内的右上角有一处暗格。西路乔于是便由暗格中带着儿童时的洁多离开木屋。最后，洁多也从噩梦中苏醒过来，再一次加入队伍。另外，在洁多加入后，众人便可返回蛇骨馆地库的实验室找女博士“路捷亚拿”(ルチアナ)取回洁多姐姐留给她的信。

来到这个时候，众人便返回HOME奥柏沙，在沙滩内左方的紫色圆点上使用“时之卵”便可找到“时间侵蚀者”。玩者除了可以直接将它击败外，也可以顺序使用“黄→红→绿→蓝→黑→白”元素后，再使用“CHRONO CROSS”便可立即取胜，见到真爆机。

各种结局条件一览

结局一：开发室

开始游戏后以一个人来爆机。

备注：会听到开发人员的话。

结局二：アカシア大帝国

在“はるか时の呼び声”“蛇骨馆袭击”前

备注：西路乔成为渔夫，与莉娜一起辞海，洁多打倒山猫拿到了冰冻之炎，代替蛇骨大佐建立了アカシア帝国。

结局三：元素店店员，皮亚路前往古龙之岩

“蛇骨馆袭击”“古龙之岩”前

备注：西路乔在迪路美那做兼职，莉娜会来探望。如果帮助洁多的场合，洁多会在元素屋登场，哥路查及妈妈查也会登场。

结局四：施拉乔发掘新星

“蛇骨馆袭击”“古龙之岩”前，施拉乔为同伴，选择帮助洁多的场合，妖精拉斯莉为同伴，在洁多回复神智后便去打最后BOSS。

备注 莉娜和莉莎(リサ)去看施拉乔的演唱会，适逢施拉乔在找新成员，于是洁多及拉斯莉便成为伴唱……

结局5：马布列之新长

捷古约美为同伴时

备注：捷古约美会拜托山猫模样的西路乔作为马布列的贤者。另一方面，黑暗西路乔＋洁多VS沙柏＋花加＋拉迪斯

结局6：洁多VS西路乔(山猫模样)

救出莉迪露后

备注：山猫军VS蛇骨大佐军，捷古约美与山猫状态的西路乔会话时会有选项，但怎么选只会影响会话内容，都是要和洁多战斗的、悲剧没有改变。

结局7：新的命运之神

山猫模样时捷古约美离队后战最后的BOSS

备注：捷古约美VS洁多

结局8：蛇骨幼儿园

去神之庭，“闭ざされた时を越えて”时，完成达利奥事件后

备注：蛇骨幼儿园成立，资金援助由蛇骨众人(路捷亚那、苏拿、加斯、玛露捷拿、苏路顿、骷髅人)＋客(暗黑西路乔、捷古约美、洁多)＋客(星之子的同类两只)

结局9：人类灭亡

CHRONO POLIS攻略后

备注：星之塔的龙神找加鲁杜夫村村长与马布拿之贤者，他们会与龙神联手决战人类，不过贤者对这战抱怀疑态度……多年后捷古约美探访亚路尼村，见到亚人族赶走人类后快乐地生活着，捷古约美拿着花去西路乔的墓那里拜他。

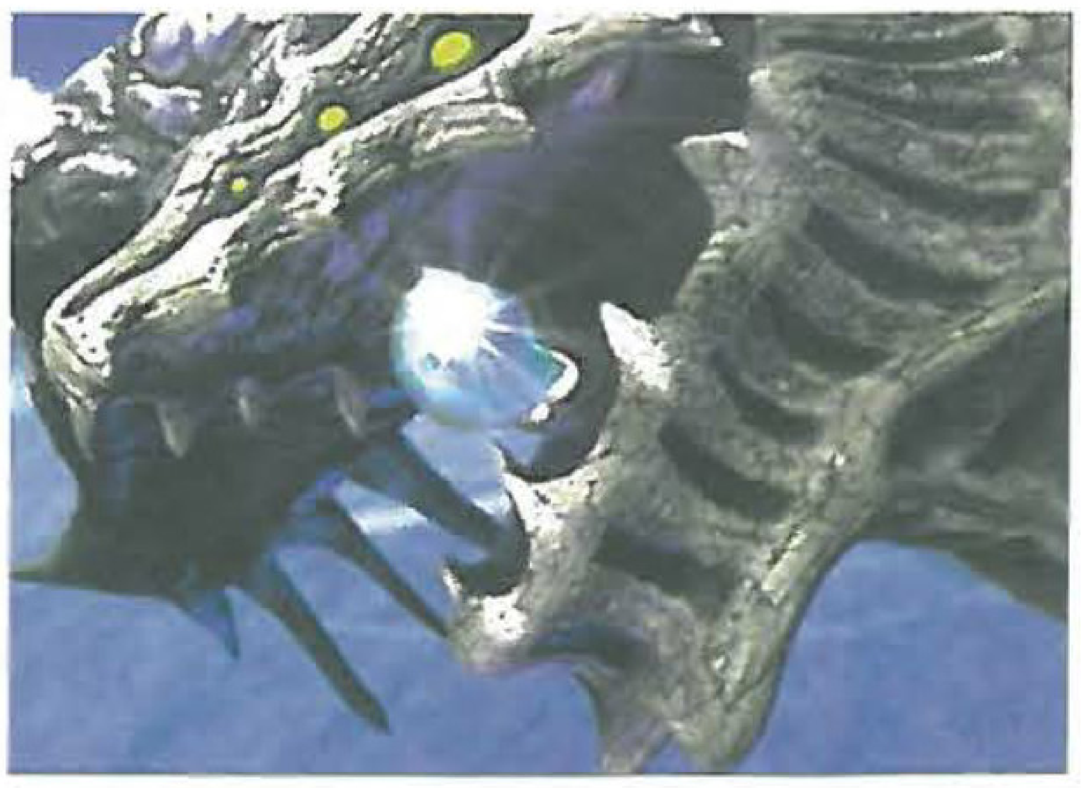
结局10：BAD ENDING

没有使用CHRONO CROSS来打倒最后BOSS

结局11：GOOD ENDING

使用CHRONO CROSS打倒最后BOSS

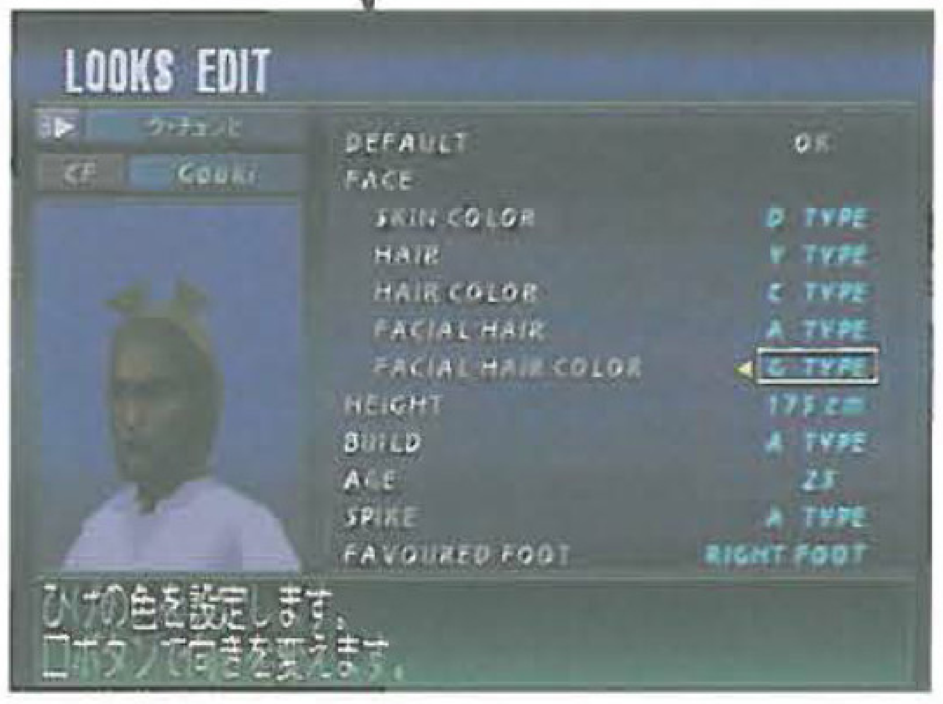
小怪物进化图

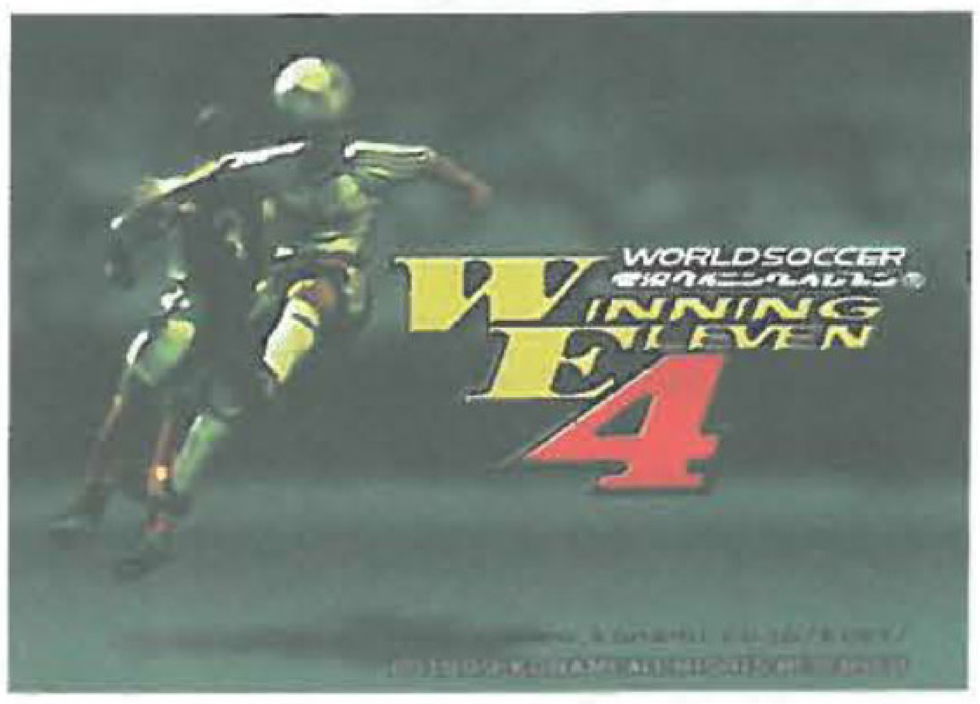


44位同伴的召集方法

角色名称	加入地点	加入条件
キッド(洁多)	ANOTHER WORLD风鸣きの岬或テルミナ或ガルドーフ	风鸣きの岬战斗后，选同意加入。(如选不同意，那么将在以后加入，最后的方法必须取得“クロノクロス”和“グランドリーム”。在隐者之岛进入キッド的过去后不过这样一来，施拉乔和比尔便暂不会加入。)
ポシェル(保捷露)	HOME WORLDアルニ亚鲁尼	1.在亚鲁尼酒吧深处取得“ハケランの骨”，然后去村长所在的广场将此物交给保捷露。 2.在风鸣きの岬不让レナ成为同伴后自动加入
レナ(莉拿)	ANOTHER WORLDアルニ亚鲁尼	在风鸣きの岬不答应キッド成为同伴后在アルニ会自动成为同伴
ラッキーダン(幸运之神)	ANOTHER WORLDアルニ宗教部屋	调查祭坛上的人形后，将“サメの齿のお守り”交给正在祭祀的渔夫。(队伍中必须有两名同伴以上)
アレフ(亚鲁夫)	ANOTHER WORLDテルミナ酒场	不发生ミキ委托的事件，并且ヒエール没有成为同伴，但施拉乔和比尔便暂时不会加入。
スラッシュ(施拉乔)	ANOTHER WORLD影切りの森	在テルミナ接受ミキ的委托，到影切りの森找他。但亚鲁夫和比尔便暂时不会加入。
ピエール(比尔)	ANOTHER WORLDテルミナ锻冶屋	不发生ミキ委托的事件，并且アルフ没有成为同伴，向门口来回跑的小孩要一件“勇者のハッツ”。但施拉乔和亚鲁夫便暂时不会加入。
ジルベルト(捷露比鲁图)	ANOTHER WORLDテルミナ迪路美那灵庙	第一次蛇骨馆事件后与之对话
スカール(骷髅人)	ANOTHER WORLDテルミナ迪路美那	收集全部的骨头后到ANOTHER WORLD迪路美那找他的婆婆。
ルチアナ(路捷亚拿)	ANOTHER WORLD蛇骨馆实验室	第一次蛇骨馆事件结束后，再次回到蛇骨馆研究屋内，打听情报后到顶层路台跟她谈话后，再到地下实验室找她。
改良岛フィオ(夫奥)	ANOTHER WORLD蛇骨馆	ANOTHER WORLDヒドラの沼喜多拿沼泽中得到“生命の辉き”后，去蛇骨馆顶层露台对它使用接受给キッド取药后。
コルチャ(哥鲁查)	ANOTHER WORLDガルドーフ迪路美那	
メル(美露)	ANOTHER WORLDガルドーフ渔村嘉鲁杜夫	取回ヒドラの体液后发生偷盗事件，第二天答应帮助コルチャ找メル。以上条件全部满足即可在村中找到，应在救回洁多后，在洁多在队的情况下跟她谈话。
ラズリー(拉斯莉)	HOME WORLDヒMドラの沼	1.在取ヒドラの体液事件中打败原型昆虫オクトガル后从那里落下，打败洞中的大章鱼后。 2.如不答应为キッド取药，她就不会成为同伴。
ツマル(舒玛露)	ANOTHER WORLD海贼的船天下无敌号	1.蛇骨馆事件时必须进入ルチアナ研究屋与之对话，并打开困着它的铁笼。 2.幽灵船事件，连续捕获ツマル三次。
グレン(古格)	ANOTHER WORLDテルミナ迪路美那	不答应为キッド找药并在テルミナ城口与之对话后去港口，在花店前邀请他加入。
ママチャ	ANOTHER WORLDテルミナ迪路美那	不答应为キッド取药后去テルミナ，与城口的グレン对话后回到港口与ママチャ对话。
ドク(杜古)	ANOTHER WORLDガルドーフ渔村嘉露杜夫	以グレン与ママチャ成为同伴为条件，当海贼船幽灵事件结束后回ガルドーフ
ヤマネコ(亚玛那约)	次元の狭间～古龙の岩	情节进行中
スプリガン(史普尼格)	次元の狭间	直接加入
ツクヨミ(捷古约美)	次元の狭间	直接加入但以后会离开
ラディウス(拉迪斯)	ANOTHER WORLDアルニ亚鲁尼	主角变成ヤマネコ也曼尼哥时在アルニ自己的家中打败他后。
パンクリフ(班古尼夫)	HOME WORLDテルミナ迪路美那	谈话后加入。
ザッパ(沙柏)	HOME WORLDテルミナ迪路美那冶铁店	与之对话两遍后加入。
スネフ(史尼夫)	HOME WORLD天下无敌号ゼルヘス药屋	ゼルベス事件结束后去药屋，赌胜法鲁加后，通知他关于法鲁加“出老千”的消息。
龙の子	HOME WORLD古龙の岩(乘电梯到地下部屋)	主角变为ヤマネコ时拿溺れ谷得到的“大きな卵”到古龙之岩地下B1中使用。
ジャネス	HOME WORLDゼルベス天下无敌号	グランドスラム的斗技场的怪兽比赛中连胜三场后。
イレーネス(伊拿尼斯)	HOME WORLDゼルベス天下无敌号	ゼルベス事件结束，听她唱歌后，再到天下无敌号找法鲁加。
イシト(伊斯杜)	HOME WORLD蛇骨馆地下室	与之对话后加入
オーチャ(奥查)	ANOTHER WORLD蛇骨馆监仓	打败地狱料理人
星の子	HOME WORLD天龙の岛	在HOME WORLD的海月海深处拿到“星のかけら”后去天龙岛打倒巨型星之子。
ギャダラン(杰达拿)	ANOTHER WORLD蛇骨馆	龙舍中选择正面突破后
カーシュ(加斯)	ANOTHER WORLD酒吧内的小屋或海贼船	1.在テルミナ时不选择ゾア 2.如在テルミナ时选ゾア，以后会在海贼船中加入
リデル(莉迪露)	ANOTHER WORLD隐者の小屋	第二次蛇骨馆事件后
蛇骨大佐	HOME WORLD海贼船天下无敌号	第二次蛇骨馆事件结束后加入
ゾア(苏拿)	HOME WORLDテルミナ迪路美那酒吧密室或海贼船天下无敌号	1.在テルミナ时不选择カーシュ 2.如在テルミナ时选カーシュ，以后会在海贼船中加入
マルチェラ(玛露捷拿)	HOME WORLD海贼船天下无敌号	第二次蛇骨馆事件结束后加入
ファルガ(法鲁加)	ANOTHER WORLD海贼船天下无敌号	第二次蛇骨馆事件结束后
リーア(莉亚)	HOME WORLD地球のへそ世界肚脐	直接加入
ミキ(美琪)	HOME WORLDゼルベス	主角成为ヤマネコ后，并完成复活マブーレ村的事件后，拯救了马布拿，到HOME WORLD天下无敌号的餐厅找她。
スティーナ(史迪娜)	HOME WORLDガルドーフ嘉鲁杜夫	六龙的加护全部得到
オルハ(奥露露)	ANOTHER WORLDガルドーフ嘉鲁杜夫	1.主角为ヤマネユ时去ガルドーフ与之战斗后得到“青い石ブローチ”。 2.主角换回自己的身体后拿“青い石ブローチ”给オルハ。
キノコ怪人(草菇人)	HOME WORLD影切りの森	与森中瀑布后洞中老人对话后，去大树洞穴内让被困的人从洞中脱出，并得到蘑菇后再与老人对话。
カブ(卡夫)	HOME WORLD隐者の小屋	1.ANOTHER WORLD隐者の小屋地面上用アイスガン或冰の息冷却 2.HOME WORLD带ポシュル去隐者の小屋拔起地面上奇怪的植物，保捷露需要在队中。

WINNING ELEVEN4 隊員英文名單





（GOUKI：由于资料来源零散，部分球员无译名，请各位WE系列FANS见谅！）

中国

1.O · L · Ou	18.H · XU
2.J · H · Sun	16.Y · J · MAO
4.Z · Y · Fan	20.J · Y · Li
5.E · H · Zhang	19.Q · Wei
3.C · Y · Wu	21.X · D · Cao
6.M · Li	14.T · Li
9.M · Y · Ma	15.D · L · Sui
7.Yao · Xia	17.Y · Liu
8.W · G · Peng	13.C · Yang
11.B · Li	12.F · Gao
10.H · D · HAO	22.J · Jiang

爱尔兰

1.Given	13.Babb
4.Breen	12.Kenna
5.Cunningham	16.Mclougglin
3.Staunton	17.G · Kelly
2.Irwin	18.Harte
6.Roy keane	19.Townsend
11.Duff	15.UNKNOWN
7.Mcateer	14.Cascarino
8.Kinsella	20.Connolly
10.R.keane	21.O'Neill
9.Quinn	22.A · Kelly

北爱尔兰

1.Fettis	13.Gniffin
4.Hill	8.Rowland
3.Morrow	14.Mcmahon
5.Taggart	15.Magilton
2.Nolan	19.Hunter
20.Lennon	16.Worthinton
6.lomas	21.O'Neill
10.Horlock	17.Quinn
7.Gillespie	18.Gray
11.M · HUGES	12.Robinson
9.Dowie	22.Tavior

西班牙

1.Canizares	15.UNKNOWN
13.Alkorta	5.UNKNOWN
17.Nadal	18.Paco
3.Sergi	2.Mcto
16.Salgado	21.Valeron
6.Hierro	22.Fran
7.Guardiola	4.Guti
20.De Pedro	8.Delapena
11.L · Enrique	19.Dani
10.Raul	14.Etxeberria
.9.Urzaiz	12.Toni

法国

1.Barthez	13.Leboeuf
8.Desailly	15.Candela
5.Blanc	18.Vieir
3.Lizarazu	14.Boghossian
2.Thuram	16.Karembeu
4.Petit	12.Dhorasoo
7.Deschamps	19.Laslandes
6.Djorkaeff	20.Henry
11.Pires	17.Wiltord
10.Zidane	21.Dugarry
9.Anelka	22.Porato

苏格兰

1.Sullivan	16.weir
4.Calderwood	18.Elliott
5.Hendry	19.Whyte
3.Boyd	6.T · Mckinlay
22.Dailly	17.B · Mckinlay
11.Collins	2.Mcnamara
14.Lambert	15.Gemmill
8.Burley	13.Donnelly
9.Durie	20.Booth
7.Gallacher	21.Mccann
10.Jackson	12.Gould

威尔士

1.P · Jones	15.UNKNOWN
6.Coleman	12.Browen
5.Williams	19.Trollope
4.Jonkins	16.Pembridge
3.Barnard	21.UNKNOWN
2.Robinson	17.Savage
7.Johnson	20.Whitley
8.Speed	14.Bellamy
10.Hughes	18.Hartson
9.Blake	13.Saunders
11.Giggs	22.Ward

比利时

1.Gaspercic	15.Van Meir
4.De Boeck	16.Vidovic
5.Leonard	17.Staelens
2.Genaux	20.De Brul
3.Deflandre	21.Goor
6.Vanderelst	14.UNKNOWN
10.Wolom	22.Kerckhonen
7.Wilmots	13.Tanghe
8.Olivera	19.Van houdt
9.L · Mpenza	18.M · Mpenza
11.Martens	12.F · Dewilde

荷兰

1.V · der · sar	5.Borgarde
6.Stam	15.Ooijer
4.F · De · Boer	13.V · Hintum
3.Cocu	17.Winter
2.Reiziger	21.Bronchorst
10.Seedorf	18.Zenden
11.Overmars	12.Winderen
20.L · De · Boer	14.V · Vossen
16.Davids	7.Nistelrooy
8.Bergkamp	19.V · Hooydonk
9.Kluivert	22.Moens

英格兰

1.Seaman	12.Adams
6.Campdell	6.R · Ferdnard
16.Keown	19.Southgate
3.Le Saux	15.P · Neville
2.G · Neville	4.Ince
13.UNKNOWN	17.Butt
11.Mcmanaman	14.Redknapp
7.Beckham	21.Anderton
18.scholes	20.Fowler
10.Owen	8.Cole
9.A · Shsarer	22.Mantyn

葡萄牙

1.Baia	13.Nicols
4.Cristovao	14.P · Madeira
5.F · COUTO	15.Beto
3.Dimas	16.Xavier
2.Secretario	17.P · Santos
8.P · Sousa	19.P · Bento
6.Conceicao	20.Barbosa
7.Figo	21.Capucho
10.R · Costa	22.N · Gomes
9.V · Pinto	18.Pauleta
11.Sa · Pinto	12.R · Correia

瑞士

1.Hilfiker	19.Jeanneret
4.Henchoz	20.Fournier
6.Wolf	14.Haas
2.Voger	17.Celestini
5.Vega	21.Yakin
3.Rothenbler	13.Di Jorio
8.Wicky	18.Chassot
9.P · Mueller	16.De Napoli
10.Sforza	15.Buehlmann
11.Chapuisat	22.Comisetti
7.Sesa	12.Martin

意大利

12.Peruzzi	13.Negro
4.Cannavaro	14.Pessotto
5.Nesta	17.Ferrara
3.Maltini	15.Conte
2.Panucci	21.Fuser
16.Di · Biagio	22.D · Livio
6.Albertini	7.Totti
11.Francesco	18.R · Baggio
8.D · Baggio	19.Inzaghi
10.D · Piero	20.Chiese
9.Vieri	1.Buffon

捷克

1.Postrka	13.Repka
5.Votava	16.Rada
3.Suchoparek	19.Vlcek
6.Hornak	18.Latal
4.Nedved	20.Bejbl
2.Hasek	15.Cizek
7.Nemec	14.Sloncik
11.Berger	21.Baranek
8.Pobosky	22.J · Koller
9.Lokvenec	17.Kuka
10.smicer	17.Srnicek

德国

1.Kahn	16.Rehmer
2.Babbel	15.Nowotny
8.Mattnaus	5.Nerlinger
4.Worns	20.Ramelow
19.Hamann	21.Tarnat
6.Jeremias	22.Ballack
10.UNKNOWN	14.Muller
3.Heinrich	18.Preetz
9.Bierhoff	13.Kirsten
11.UNKNOWN	17.Jancker
7.Beuville	12.Lehmann

克罗地亚

1.Ladic	13.Milinovic
6.Simic	14.Tokic
5.Juric	15.Saric
4.Todor	17.Soldo
3.Jarni	19.M · Cvitavic
2.Stanic	20.Asanovic
10.Boban	21.Prosinecki
11.Rapajc	16.Maric
22.Jurcic	18.J · Cvitavic
9.Suker	7.Boksic
8.Vlaovic	12.Mrmic

YUGOSLAVIA

1.Kralj	14.Salvejic
21.Djukic	13.Komjenovic
15.Djorovic	3.Djordjevic
5.Mihajilovic	16.Rasovic
2.Mierkvic	17.Grozdic
4.Jokanovic	19.J · Stankvic
6.Nadj	18.Jugovic
9.D · Stakovic	20.Savicecic
11.Kovacevic	7.Milosevic
10.Stoikovic	22.Bjekovic
8.Mijatovic	12.Damjanac

丹麦

1.Schmeichel	15.Schjinberg
4.Hoegh	19.Laursen
3.Hennriksen	22.Frandsen
5.Heintze	13.Gravesen
2.Colding	21.UNKNOWN
8.Thomsen	12.Goldback
9.Groenkjaer	14.Toefting
6.Helveg	17.Tomassen
7.A · Nielsen	20.Fredriksen
11.Sand	18.Molnar
10.Joergensen	16.Soerensen

挪威

1.Grodas	13.Halle
3.Johnsen	14.Hoftun
4.Berg	15.Bjornebye
5.Bergdolmo	19.R · Strand
2.Heggem	20.J · Flo
10.Rekdal	21.H · Flo
7.Mykland	18.Riseth
8.Solbakken	20.Iversen
6.Rudi	17.Carew
11.Solskjaer	16.Bohinen
9.T · A · Flo	12.Myhre

罗马尼亚

1.Stelea	14.Florea
2.UNKNOWN	17.Contra
4.Pilipescu	19.Rosu
3.Ciobotariu	21.Petrescu
8.D · Munteanu	13.Lupescu
6.Gh · Popescu	15.Serban
7.Petre	16.Hagi
5.Galca	22.UNKNOWN
10.C · Munteanu	18.Mihalcea
11.Lite	20.Craioveanu
9.Moldovan	12.Lobont

保加利亚

1.Zdravkov	13.Zafirov
4.Kirilov	14.Zagorcic
6.Guintchev	15.Sirakov
3.L · Petkov	19.Gruev
2.Kishishev	20.Terdafilov
5.Lordanov	21.Hristov
7.Borimirov	22.Bachev
10.M · Petkov	18.G · Lvanov
11.Lliev	16.Penev
8.Stoichkov	17.Spasov
9.Yovov	12.Ivankov

瑞典

1.Hedmen	13.Sundgren
4.Bjorklund	15.Nilsson
3.P · Anderson	16.Ingesson
2.Kamark	18.Zattarberg
5.Lucic	14.D · Anderson
6.Schwarz	17.UNKNOWN
8.Mjallby	21.Blomqvist
10.Larsson	22.Alexandson
7.Mild	19.Pettersson
11.S · Anderson	20.Jonsson
9.Ljungberg	12.Kihlstedt

芬兰

1.Miemi	15.Tuomela
2.Ylonen	19.Tihinen
4.Hyypia	13.Sastmoinen
3.Reini	17.Mahlio
8.Kinnunen	21.Gronlund
7.Llola	22.Valakari
5.Kautonen	16.Lehkosuo
6.Riihilahti	18.Hiukka
10.Litmanen	20.Kottila
11.Jonansson	14.Kolkka
9.Patelainen	12.Jasklainen

希腊

1.Atmatsidis	12.Kasapis
4.Dabizas	13.Konstandis
5.Ouzounidis	14.Kolitzokis
3.Markos	16.Goumas
2.Anatolakis	17.Zikos
8.Georgatos	20.Marognidis
7.Zagorakis	19.Liberpolos
6.Porsanidis	21.Fratzeskos
10.Yinakpolos	18.Donis
11.Nikolaidis	22.Tsartsa
9.Machlas	15.Elefpoulos

土耳其

1.Recber	13.Mert
5.Alpay	14.H · Unsal
3.Ogun	19.UNKNOWN
4.Fatih	15.Saffet
8.Tugay	16.Tayfun
6.Abdullah	20.Kemalettin
2.Tayfur	21.Tolnay
7.Okan	22.Arif
10.Sergen	18.Ayhan
9.H · Sukur	17.Hami
11.Oktay	12.Engin

欧洲元老

1.Yashin	8.Rijkaard
3.Moore	13.Puskas
5.Beckenbaur	15.Papin
6.Baresi	18.Rivera
4.Gullit	16.UNKNOWN
2.Best	20.Rossi
10.Platini	17.Eusebio
11.Charlton	19.Van · Basten
14.Cruyff	21.Lineker
7.Cantona	22.Law
9.Muller	12.Zoff

世界元老

1.Higuita	22.Oscar
6.Chumpitaz	13.T · Cerezo
4.c · Alberto	14.Socrates
5.Andrade	15.Cubillas
2.Falcao	16.Didi
7.UNKNOWN	17.R · Milla
3.Caniggia	18.Sanchez
8.Zico	19.Bwalya
10.Maradona	20.Garrincha
11.Kempes	21.D · Stefano
9.Pele	12.N'Kono

乌克兰

1.Shovkovsky	15.Koval
5.Vashtchuk	14.Skripnik
4.Golovko	16.Myzin
3.Milidis	18.Kiryukhin
2.Luzhny	13.Maksimov
7.Bopoy	19.Mikhaileko
8.Kovalev	17.Kossovski
6.Rebrov	20.Kalitvints
11.Shevchenko	21.Hagornyak
10.Gusin	22.Konnvalov
9.Skachenko	12.Vorobyov

俄罗斯

1.Cherchesov	13.Pagayev
2.Ghgainov	15.Min'ko
7.Onopko	16.Khlestov
5.Yanovski	17.Khokhlov
3.Sertin	14.Tikhonov
4.Tsymbalar	19.Mostovoi
8.Karpin	20.Kachelskis
6.Alenichev	21.Kiriakov
11.Beschastny	18.Shirko
9.Titov	22.Kolyvanov
10.Yuran	12.Kharin

奥地利

1.Konsel	14.Kogler
4.Pfeffer	16.Hiden
5.Feirsinger	17.Reinmayr
3.Schottel	19.Schoop
11.Wetl	15.Neukrchner
6.Mahlich	20.Rohseano
8.Kuhbauer	21.Prilasnig
2.Cerny	18.Stoger
10.Herzog	13.Glieder
7.Haas	22.Vastic
9.Mayrleb	12.Wohlfanrt

匈牙利

1.Kiraly	14.Lakos
4.Matyus	19.Szamoji
5.Sebok	15.Szokores
2.Hrutka	20.C · Feher
3.Korsos	16.Hamori
6.Halmai	21.Lisztes
8.Dardai	18.Egressy
7.Pisont	17.Dombi
10.Llles	13.Hamar
9.M · Feher	22.Stipnovics
11.Toth	12.Hajdu

摩洛哥

12.Benzekri	13.Nekrouz
4.Rossi	5.Triki
6.Naybet	15.Abrami
3.Hadrioui	16.Azzouzi
2.Saber	10.Mohamed
18.Chippo	19.Sellami
20.Lakhlej	17.Amzine
7.Hadji	21.Roki
8.Chiba	11.Khattabi
14.Bassir	1.Brazi
9.Hadda	22.Chadli

突尼斯

1.El Ouaer	6.chouchane
21.Badra	20.Jaballah
3.S · Trabelsi	4.Boukadida
13.Bouazizi	5.H · Trobalgi
14.Chihi	10.Ghodbane
17.Clayton	19.Ahmed
7.Thabet	9.Jelassi
8.Beya	2.Younes
15.Souayah	12.Melki
18.Slimane	16.Salhi
11.Sellimi	22.Boumnijel

埃及

1.Sayed	18.Eltabeye
2.Sappa	13.Kamouna
5.Kamouna	16.Sabry
3.Omara	12.Khashaba
7.Youssef	15.Hanafy
6.Monaem	20.Mostapha
4.Ramzy	17.Basioni
11.Nabih	14.Emam
8.Radwan	19.UNKNOWN
10.Waies	21.Elhaddary
9.Hassan	22.Farouk

尼日利亚

1.Rufai	17.Eguaboen
6.West	16.Okafof
5.Okechuhwu	21.GO · Okpara
3.Babayaro	19.Iroha
8.Adepoju	2.Oparaku
15.Oliseh	18.Oruma
11.lowel	13.Babangida
7.Finidi	4.Kanu
10.Okocha	9.Yekini
14.Amokachi	12.W · Opara
20.Ikpeba	22.Baruwa

智利

1.Tapiya	2.Castaneda
6.Reyes	14.M · Ramirez
5.Margas	16.Aros
3.Fuentes	17.Vega
4.Rojas	18.Mussri
15.Villarroel	19.Cornejo
8.Acuna · c	20.Estay
10.Sierra	13.Neira
7.Parraguez	21.Barrera
11.Salas	12.M · Rammrez
9.Zamorano	22.Tejas

巴拉圭

1.Chilavert	13.Rivarola
6.Sarabia	14.R · Rojas
4.Camarra	15.Aguilera
5.C · Ayala	16.Paredes
3.Caniza	17.Morales
2.Arce	19.Brizuels
10.Acuna · r	20.Alvarenga
7.UNKNOWN	21.A · Rojas
8.Benitez	22.Yegros
9.Cardozo	18.Caballero
11.Santacruz	12.R · Diza

喀麦隆

1.Songo'o	17.M · Billong
6.Njanka	13.Abanda
5.Kalla	2.Elanga
4.Song	12.Etame
20.Olembe	19.Mahouve
3.Pierre	11.Eto'o
15.Ndo	14.Simo
8.Andibeaud	9.Tchami
10.Mboma	18.Lpoua
21.Job	16.Andem
7.Oman-Biyik	22.Boukar

南非

1.Vonk	2.Mnguni
19.Radebe	13.Buckley
5.M · Fish	Mkhalele
21.Lssa	8.Phiri
3.Nyathi	15.Khumalo
4.Jackson	18.Morula
7.Fortune	14.Sikosana
10.Moshoeu	20.Mokoena
12.Augustine	6.Masinga
9.Bartlett	16.Baloyi
17.Mccarthy	22.Gopane

乌拉圭

1.Sibordi	13.Gomez
4.Montero	14.Adinolfi
5.Rodriguez	15.Ramos
3.T · Abyuba	16.Delgado
2.Mendez	17.L · Santos
6.Gutierrez	18.Callejas
7.Poyet	19.Canobbio
8.O'Neall	20.D · Debray
10.Recoba	21.Abreu
9.Fonseca	22.Silvaira
11.Otero	12.Nicola

阿根廷

1.Roa	13.Paz
3.Pochettino	4.Pineda
2.Ayala	14.Viuas
5.Sensini	12.Almeyda
6.Redondo	15.Cagna
8.Simeone	16.Giuly
22.Zanetti	20.Gallardo
11.Veron	21.G · Lopez
10.Ortega	19.Crespo
7.Lopez	18.Palermo
9.Batistuta	17.Bizarri

美国

1.Thornton	14.Fraser
3.Regis	16.Brown
5.Dooley	18.Liamosa
4.Pope	17.Aqeen
13.Jones	6.Olsen
2.Hejduk	19.Armas
15.Deering	22.Mathis
7.Lewis	10.Wynlda
9.Moore	21.Willimas
8.Kirovski	11.Razov
20.Mcbride	12.Meolv

墨西哥

1.Campos	16.Terrazas
5.Davino	18.Carmona
2.Suarez	6.Bernal
3.J · Sanchez	14.Lara
8.G · Aspe	19.Luna
4.Villa	20.Arellano
7.R · Ramirez	10.L · Galcia
13.Pardo	9.Pelaez
17.Palencia	21.Chevez
10.Blanco	22.Abundis
15.Hernadez	12.Perez

伊朗

1.Abedzadeh	5.Peyravani
4.Khakpour	15.O · Asadi
20.Pashazadeh	3.Sadabi
17.Zarrincheh	7.Mansorian
14.Mohamdkni	8.Demohamdi
21.Minavand	16.Shahrodi
2.Mahdavikia	13.Latifi
9.Estili	18.Hamedani
6.Bagheri	19.Seraj
11.Azizi	12.Nakisa
10.Daei	22.Boroumand

阿联酋

1.J · Rashed	13.A · Ibrahim
5.I · Rashed	14.Y · Hussain
4.H · Suhail	15.F · Ali
6.R · Abdel	16.A · Aziz
3.M · Ali	17.UNKNOWN
2.Ghawas	18.UNKNOWN
7.A · Ibrahim	19.UNKNOWN
8.Saeed	20.UNKNOWN
10.M · Ali	21.A · Talyani
9.K · Saad	22.B · Saad
11.Z · Bakhit	12.UNKNOWN

牙买加

1.Barret	4.Dixon
17.Lowe	21.D · Brown
5.Goodison	12.Sewell
19.Sinclair	7.Cargill
3.Dawes	9.A · Williams
15.Gordhon	16.Earle
2.Malcom	20.Pawell
11.Whitmore	10.Boyd
6.Simpson	8.Gayle
22.P · Hall	13.Lawence
18.Burton	14.Ricketts

哥伦比亚

1.Cordoba	13.Ramiro
3.Palacios	14.Moreno
5.Morales	15.Bolano
4.Santa	16.Perez
2.Cabrera	17.Estrada
6.Serna	20.Valderrama
7.Harold	19.Rincon
8.Morantes	18.Congo
10.Aristizaba	21.Preciado
9.Ricard	22.Valencia
11.Asprilla	12.Mondragon

沙特

1.Daeyea	5.Madani
3.Khilaiwi	17.A · Dossary
4.Zubromawi	19.Janoubi
2.Jahani	12.Harbi
13.Sulimani	20.Saleh
6.Amin	18.Timiyat
16.K · Dossary	15.Thunaian
14.Muwalid	8.O · Dossary
10.Owairan	11.Mahalel
9.Jaber	21.Sadiq
7.Shahrani	22.Alnatif

澳大利亚

1.Bosnich	13.Foxe
5.Muscat	14.Okon
4.Lazaridis	15.Popovic
3.Tobin	16.Hopyet
2.Slater	17.Muscat
6.Moore	18.Enes
8.Zelic	19.Emerton
7.Foster	20.T · Vidmar
10.A · Vidmar	21.Kewell
9.Viduka	22.Skoko
11.Arnold	12.Kalac

巴西

1.R · Ceni	13.Aldair
4.Santos	14.Scheidt
3.Silva	15.Z · Roberto
6.R · Carlos	16.Felippe
2.Cafu	17.Rogerio
5.F · Concecao	19.M · Assuncao
8.Emerson	21.Juninho
10.Rivaldo	18.Leonardo
7.Amoruso	22.Giovanni
11.Romario	20.Denilson
9.Ronaldo	12.Andre

秘鲁

1.Lbanez	14.Chacon
2.Rebosio	15.Salazar
3.Reynoso	16.Bernales
4.J · Soto	18.Leyo
7.Gomez	19.Ciurlizza
6.Torres	20.S · Flores
5.Pereda	13.J · Huaman
8.Solaro	21.Maestri
10.Palacios	22.Penalillo
9.Mendoza	17.Cominges
11.Pizarro	12.A · Flores

欧洲全明星

1.Peruzzi	3.Maltdini
8.Desailly	11.Mihajiovic
4.Hierro	2.Thuram
5.Stam	13.Jeremias
6.Davids	15.Guardiola
16.Rual	14.R · Costa
7.Beckham	17.Boban
10.Zidane	18.R · Baggio
19.Bierhoff	21.Vieri
9.Anelka	20.Owen
22.Shevchenko	12.Barthez

世界全明星

1.Chilavert	20.Hong · M · B
4.West	2.Cafu
5.Ayala	5.F · Concecao
6.R · Carlos	15.Nakata
3.Arce	22.Ortega
8.Redondo	16.Veron
10.Rivaldo	19.Santacruz
14.Hadji	17.Salas
7.Recoba	18.Zamorano
11.Batistuta	21.Hernadez
9.Ronaldo	12.Campos

校园里最纯真的浪漫爱情故事……那可爱的身影啊，时时在我的脑海中浮现……呵！爱其实是怎样的呢？……

PS	KONAMI	CD-ROM × 5
	游戏类型：SLG	发售日：1999年11月25日

©1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

标题模式介绍

ゲームスタート　开始游戏

オプション　更改游戏的各种设定。

ポケットステーション　可通过这种模式在POCKET STATION上下载迷你游戏，

ゲームスタート内的模式介绍

ニュー　制作新的DATA。

ロード　读取旧有的游戏进度。

コピー　复制旧有的DATA

クリア　消除旧有的记录

输入资料三步曲

在这一次的《心跳回忆2》中由于厂方加入了新的声音系统“EMOTIONAL VOICE SYSTEM”，因此在输入个人资料的画面中会和前作有些小小的分别。

第一步

在刚开始游戏时输入自己的名字、出生日期和血型等的资料。

第二步

输入了基本的个人资料后，电脑便会问玩者是否要读取EVS(EMOTIONAL VOICE SYSTEM)的记录，如果玩者的记忆卡中没有EVS的SAVE DATA，那么玩者只需要选“いいえ”，电脑便会问玩者是否要制作EVS的DATA，如果玩者想使用EVS系统以使特定的女角在游戏中会叫唤主角的名字，就选择“する”，接着便会进入制作EVS DATA的画面。

第三步

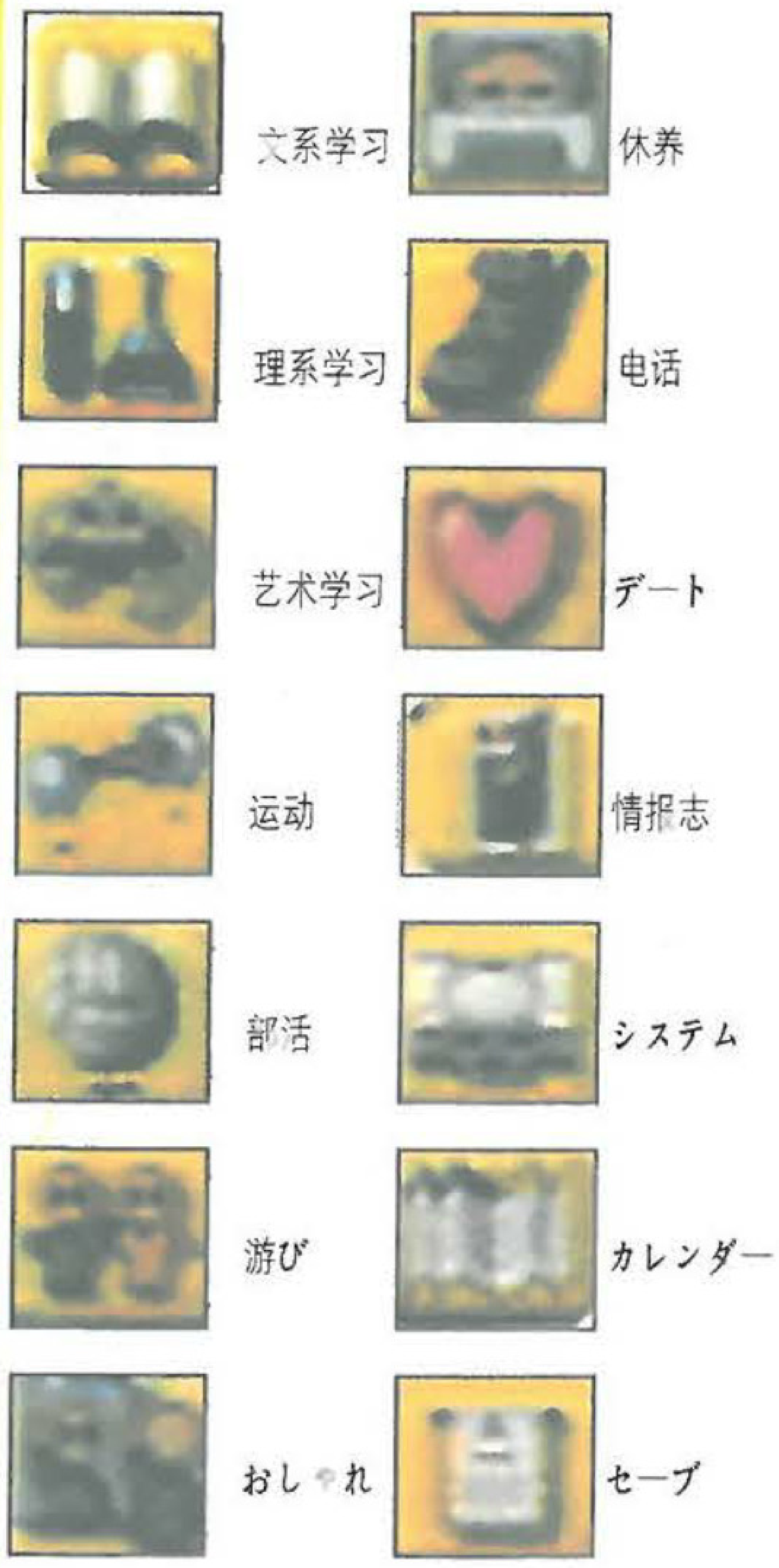
进入了制作EVS DATA的画面后，只要选择了特定的角色，便可利用日文的50音来改名，改好了名字后，玩者只配合高低音的分配(红色的是低音，蓝色是高音)，便可组合出自己在游戏中的名字。

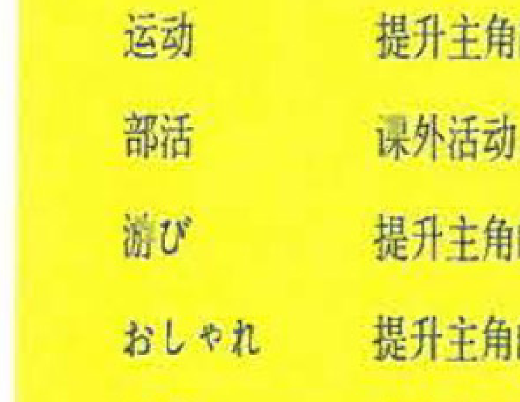
回响高校的时间表

	1年	2年	3年
第一学期开始	4/5	4/5	4/5
体育祭	6/5	6/3	6/2
第一学期的期末考试	7/12~7/16	7/10~7/15	7/9~7/13
夏休	7/25~8/31	7/23~9/3	7/20~9/2
第二学期开始	9/1	9/4	9/3
进路指南	--	--	9/3
修学旅行	--	9/18~9/22	--
文化祭	11/3	11/3	11/3
第二学期的期末考试	12/6~12/10	12/11~12/15	12/10~12/14
冬休	12/23~1/10	12/23~1/8	12/23~1/6
第三学期开始	1/11	1/9	1/7
大学入试/就职试验	--	--	2/18
毕业式	--	--	3/1
第三学期的期末考试	3/6~3/10	3/5~3/9	--
春休	3/26~4/4	3/25~4/4	--

自室里的指令介绍

文系学习	提升主角的文系能力。
理系学习	提升主角的理系能力。
艺术学习	提升主角的艺术能力。
运动	提升主角的运动能力。
部活	课外活动。
游び	提升主角的杂学能力。
おしゃれ	提升主角的容姿。
休养	命令主角进行休息，可以回复主角的体力及降低主角的压力(アトレス)。
电话	打电话给各女角及朋友。
デート	约会。
情报志	查看杂志的情报。
システム	进入机能画面。
カレンダー	查看月历。
セーブ	记录游戏进度。(在平日是没有此项指令选择的。)





打电话约会女孩子

当玩者想和各女角约会的时候，一定要记得先给她们打电话，要约好和她们见面的地点和时间，如果她们答应，那只要在约定的日子中应约便可和女孩子约会了。

怎样下载POCKET STATION的游戏

这新的一集《心跳回忆》　　　　POS的，不过这个所谓的迷你游戏主要只是下载一些声音。

刚开始游戏时，玩者只能下载两名男角色的声音，然后当完成游戏一定次数后，便可下载其她女角的声音。(注：POS必须要有15格的空位才能下载这个迷你游戏。)

情报员——“坂城匠”！！

和上集一样，如果玩者想知道各女角对主角的印象时，只要打电话给特定的角色便可查看到有关的情报，在这一集中担负这个重任的人是主角的好友坂城匠，大家在玩游戏时一定要记得经常给他打电话，情报才能及时常新呀!

另外：玩者除了可以利用指令打电话外、还可以通过按住R2键来移动到桌上的电话上、然后按不同的按钮来打电话。

游戏流程

V

开始游戏

V

输入个人资料

V

EMOTIONAL VOICE SYSTEM的设定

（注：阁下的SAVE CARD必须要有11格以上的空位方可制作到EVS的DATE。）

V

小学2年级的回忆。

（注：游戏的时间为一个星期。）

V

进入高校的生活时代。

（注：游戏的时间为三年。）

V

私立高校三年毕业礼。

V

ENDING

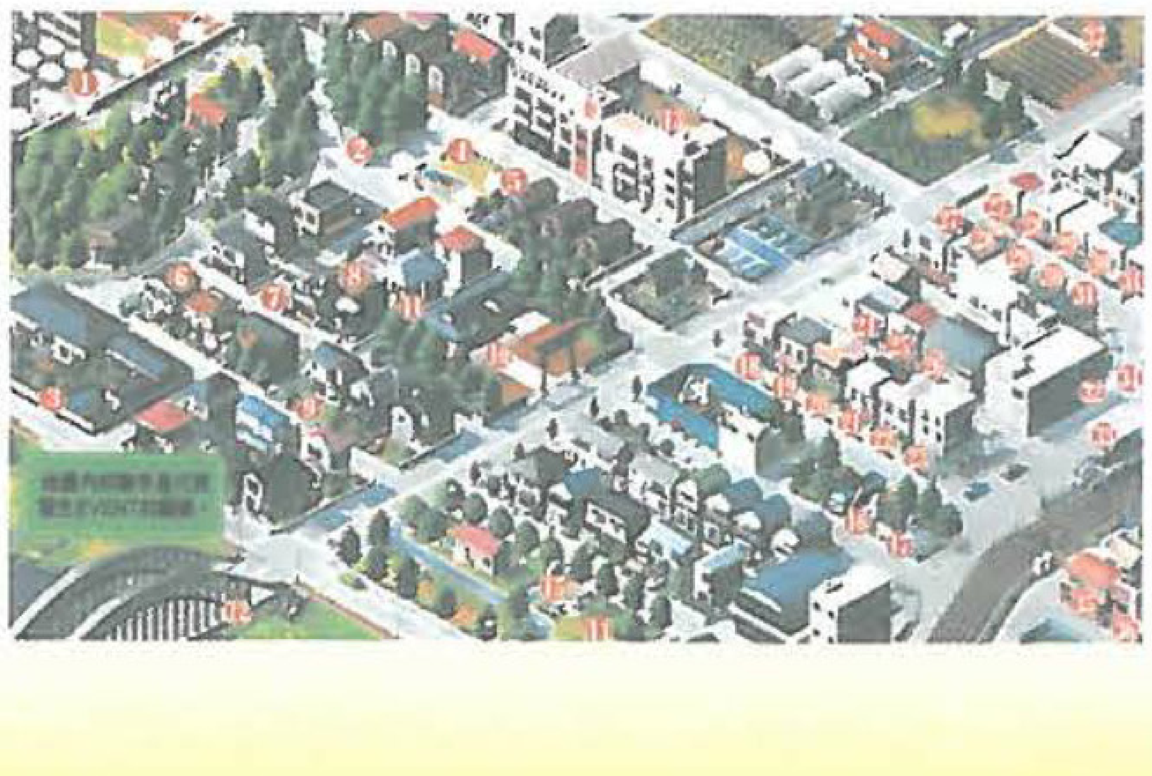
各女角的出现条件

女角的名称	条件
阳之下光	游戏一开始时便会强制性出现。
麻生华澄	在第2年的9月25日，此角色会强制性出现。
水无月 琴子	在第1年4月开始的第2个星期，琴子会强制性出现。
寿美幸	(1)加入了テニス部并且参加此课外活动达到一定时间。
	(2)容姿此能力值在80以上。
	(3)杂学此能力值在50以上。
一文字茜	文系和理系的能力值在50以上。
白雪美帆	(1)加入了演剧部并且参加此课外活动达到一定时间。
	(2)文系的能力值达55以上。
	(3)艺术的能力值达50以上。
赤井 ほむら	(1)体调在110以上。
	(2)ストレス值在25以上。
八重花樱梨	运动的能力在70以上。
佐仓枫子	(1)加入了垒球部并且参加此课外活动达到一定时间。
	(2)根性的能力值达30以上。
伊集院メイ	在第2年的4月1日该角色便会强制性出现。

回响市内的全体MAP(童年期)

玩者可以有四天时间在响之镇中自由走动、也可以决定是否和光同行，这时会根据玩者所使用的时间来消耗时间。当玩者走到晚上时，华澄便会走出来接主角和光回家，在最后一天会进入特定的事件，三人一起到游乐场玩。接着玩者便会因为家事而离开响之镇，与光和华澄暂时别离。这样便会到第七年之后。

表面上看来主角的童年时代，只是用来交代主角与光小时候的回忆，其实这个童年时代不光有这个用途，小时候的主角对路人及事件的反应都是用作判定



主角在游戏初期的能力值的，这些数值的计算法是“各数值变化×BONUS”，计算结果等于游戏正篇主角一开始时的能力。如果玩者想提升初期的各项能力的话，请参照68、69页上的图和对答表。

玩完序章之后，便会进入心跳的正章编。下面是各个女角的主要攻略DATA，方便大家上手。

各个女角的主要攻略DATA

阳之下光

●TEL：△△□－○△××

●生日：6月25日(巨蟹座)

●身高／体重：157CM/44KG

●三围

第一年：B82/W56/H83

第二年：B82/W57/H84

第三年：B83/W57/H85

●所属部：陆上部

●兴趣：收集玻璃的小物件、骑单车(サイクリング)

●喜欢之物：玻璃的小物件、夏天、海、太阳

●厌恶之物：黑暗、地震、打雷、恐怖电影

●特技：运动

登场条件：最初登场

约会最佳地方：商店街ショッピング街(古街店ジャンク屋以外)、中央公园、海、山、室内游池

厌恶约会地方：GAMECENTER、商店街ショッピング街(古物店ジャンク屋)

寿美幸

●TEL：×△□－○×○×

●生日：1月1日(山羊座)

●身高体重：155CM/43KG

●三围

第一年：B82/W56/H83

第二年：B83/W57/H83

第三年：B84/W56/H84

●所属部：网球部

●兴趣：参神、卡拉OK、偶像签名会

●喜欢之物：GULEI的产品(グレイちゃんグッズ)、小动物

●厌恶之物：不幸之事、不幸象征之事

●特技：幸运、在大意外之下没有事

登场条件：

1、网球部一定经验、实行部会指令时。

2、杂学达50以上时，实行“游び”指令时。

3、容姿达80以上时、实行“游び”指令时。

约会最佳地方：卡拉OK BOX、商店街ショッピング街

厌恶约会地方：溜冰场(スケート场)、植物园

白雪美帆

●TEL：△○□－○×△△

●身高体重：156CM/41KG

●三围／第一年：B78/W55/H79 第二年：B79/W56/H80

第三年：B79/W57/H81

●所属部：演戏部

●兴趣：收集古典公仔(アンティーク人形收集)、收集图书、占卜

●生日：2月24日(双鱼座)

●喜欢之物：可爱之物、KEROKERO的产品(ケロケロでべそちゃんグッズ)

●厌恶之物：讨厌之物、KEBAKEBA之物

●特技：逃避现实、只在自我的世界中

登场条件：1、演戏部一定经验、实行部会指令时。

2、文系达50以上时，艺术达50以上时实行“文系”或“艺术”指令时。

约会最佳地方: ショッピソグ街(古物店ジャソク屋以外)、中央公园、美术馆、植物园

厌恶约会地方: 室内泳池、STADIUM(スタジアム)、溜冰场(スケート场)、ボーリソグ场、商店街ショッピソグ街(古物店ジャソク屋)

水無月琴子

●TEL: ○○□－×△□□

●生日: 12月2日(人马座)

●身高／体重: 166CM/47KG

●三围

第一年: B86/W58/H84

第二年: B86/W58/H84

第三年: B86/W58/H85

●所属部: 茶道部

●兴趣: 俳句、川柳、喝着茶看书

●喜欢之物 日本茶、和果子、寂静的生活、优雅

●厌恶之物: 辛辣的东西、咖啡、西洋文化、无意义的字句

●特技: 暗记

登场条件: 最初登场

约会最佳地方: 山(红叶季节)、中央公园、塔(タワ一)、植物园

厌恶约会地方: GAMECENTER、商店街ショッピソグ街

一文字茜

●TEL: △△□－△△△○

●生日: 9月10日(处女座)

●身高体重: 159CM/46KG

●三围

第一年: B89/W59/H86

第二年: B90/W59/H86

第三年: B92/W59/H88

●所属部: 无所属

●兴趣 装作糖果、卡拉OK、逛街(ウインドショッピング)

●喜欢之物: 兄长、学校

●厌恶之物: 兄长、软弱的人

●特技: 家务

登场条件: 文系与理系达50以上时，在平日使用“文系”或是“理系”指令时。

约会最佳地方: 山(红叶季节)、卡拉OK BOX、塔、中央公园

厌恶约会地方: GAMECENTER、商店街ショッピソグ街

赤井焰(ほむら)

●TEL: ××□－△○×△ ●兴趣 吃饭、睡觉、玩

●生日: 7月18日(巨蟹座)

●身高体重: 149CM/39KG ●喜欢之物: 饭、睡觉用品、TV动画、打机

●三围

第一年: B70/W55/H72 ●厌恶之物: 读书、集体行动、发呆(じっとしていること)

第二年: B72/W55/H74

第三年: B75/W54/H74 ●特技: 长时间睡眠、会长飞腿(?!)

●所属部: 生徒会(学业生会)

登场条件: 1、体调110以上时，平日使用“休养”指令。

2、压力25以上时自动登场。

约会最佳地方: 游园地(占卜馆、旋转木马メリーゴーラソド、观览车以外)、海、山、GAMECENTER、卡拉OK BOX(カラオケBOX)

厌恶约会地方: 美术馆、植物园

八重花樱梨

●TEL: ○×□－○△××

●生日: 5月20日(金牛座)

●身高体重: 169CM/50KG

●三围

第一年: B86/W61/H87

第二年: B86/W61/H88

第三年: B86/W61/H88

●所属部: 无所属(芭蕾舞部)

●兴趣: 与大自然玩耍

●喜欢之物: 热带鱼、猫、自然

●厌恶之物 狗、说人是非、语言粗鄙、讲大话、伪善

●特技: ?

登场条件: 1、运动达70以上时，平日实行“运动”指令时。

2、芭蕾部一定经验后，平日实行“部会”指令时。

约会最佳地方: 水族馆、中央公园、海、室内游池

厌恶约会地方: GAMECENTER、商店街ショッピソグ街(古物店ジャソク屋)

佐仓枫子

●TEL: ○○□－×△□□／□□△－××△－○△□(转校后)

●生日: 11月14日(天蝎座)

●身高体重: 154CM/46KG

●三围

第一年: B83/W64/H84

第二年: B85/W62/H85

第三年: B86/W60/H86

●所属部: 棒球部

●兴趣: 收集运动卡、手艺

●喜欢之物: 棒球、爬虫

●厌恶之物 狗、说人是非、语言粗鄙、讲大话、伪善

●特技: 裁缝

登场条件: 1、根性达30以上时便会自动登场

2、棒球部一定经验后，平日实行“部会”指令时。

约会最佳地方: 动物园、STADIUM(スタジアム)、商店街ショッピソグ街(饰物店ファンシーショップ)

厌恶约会地方: 溜冰场(スケート场)、保龄球场(ホーリソグ场)、商店街ショッピソグ街、(古物店ジャソク屋)

伊集院美(メイ)

●TEL: ○△×－○×△○

●生日: 10月28日(天蝎座)

●身高体重: 146CM/38KG

●三围

第二年: B72/W55/H73

第三年: B75/W56/H74

●所属部: 电脑部

●兴趣: 收集名牌物品、当他人为庶民

●喜欢之物: 优秀的自己、山竹(マンゴスチソ)

●厌恶之物: 他人、忍受(がまん)、洋葱(ネギ)

●特技: 任性(わかままを通す)

登场条件：2000年4月5日自动登场

约会最佳地方：GAMECENTER、游园地(メリーゴーラド以外)、商店街ショッピング街(古物店ジャンク屋)

厌恶约会地方 溜冰场(スケート场)、保龄球场(ホーリング场)

麻生华澄

●TEL：□□△-△△×-○□○□○○□-○○△○(第三年)●生日：10月9日(天秤座)

●身高体重：164CM/48KG

●三围

第三年：B88/W58/H86

●所属部：吹奏学部

●兴趣：弹钢琴

●喜欢之物：驾驶、冲凉

●厌恶之物：早起、机械

●特技：弹钢琴

登场条件 2000年9月25日自动登场

约会最佳地方：山(红叶季节)、海

厌恶约会地方 商店街ショッピング街(古物店ジャンク屋)

幼年篇各女角EVENT一览表

在游戏中虽然幼年篇所占游戏的进度并不多，可是在这一集中有不少女主角有多于一个ENDING，而这些不同的ENDING取决于幼年时的EVENT，关于这一点大家可参照右面的各个女孩子的EVENT表。

三位隐藏女主角

其实在游戏中玩者除了可以追基本的十位女主角外，还可以去追求三位不同的隐藏女角，就连游戏中主角的情报员“阪城匠”都可以追的(？！)，下面为大家介绍一下三位隐藏女角出现的条件。

野笑寿美丽(すみれ)

◆在第一年的2月11日实行“运动”的指令。

◆之后这星期约了女孩子到马戏团。

◆约会之后，选择有点事要做而不和女角一起走。

九段下舞佳

◆在幼年篇时发生了第四天的“遇溺”事件。

◆不断的打电话到“□○□-×××-○○○○”订产品。

◆大约订十数次便会出现。

白雪真帆

◆白雪美帆的孪生姊妹，性格完全不同。

◆其实在与美帆约会时，美帆是真帆所假扮的，这可以从语气中看出来。

◆真帆的出现率是随机的，如真帆好感高时出现率便会增加。

幼年篇女角EVENT

第一天(与光同行)

角色	位置	解释
光	公园	主角与光一起玩堆沙，不过因光的执着使得沙堆塌了下来，光就因为这个大哭了一场。
光	山道	因为天黑了、光与主角二人在山上迷了路。

第二天(不与光同行)

角色	位置	解释
焰	驮菓子屋前空地	焰打算去驮菓子屋
华澄	公园前道路	谈及了华澄将来的梦
茜	公园	与茜一起玩“过家家”
美帆	神社	看到美帆正在求神希望可以遇到白马王子。
美幸	驮果子屋	美幸在购买糖果之后不小心掉到了地上，主角好心地分了一半给她。
茜	商店街	主角在这里看到茜买了太多东西，帮她拿东西。

第三天(不与光同行)

角色	位置	解释
茜、焰	图书馆	二人谈在图书馆中有鬼?
美帆	河川敷	与美帆一起在这里种植物，是主角、KERCKERO及美帆三人的秘密。
焰	河川敷	与赤井一起玩耍时、看到她与小狗(ROBOT)一起玩。
光	祭典	强制EVENT，主角送给光一只玻璃戒指。

第四天(不与光同行)

角色	位置	解释
伊集院美	河川敷	她是最后一天才出现的女角，因为与主角一起玩而不想回家，不过因为主角应承她下一次和她一起玩她才肯离开。
舞佳	河川敷	先在这里调查坏了的栏杆，之后警察便对主角说要小心坏了的栏杆，再走回坏了的栏杆时掉进河中，幸好被一位少女救起。

约会地点一览表

约会地点		时间限制	下雨的场合	详解	适合角色
伊集院大桥前					
河川敷公园		无限制	下雨OK	可以知道女孩子的兴趣等资料，不会增加好感度	没有指定
植物园		无限制	下雨OK	在这里有温室，可全年开放。不过，好动的女孩子则不太适合	琴子、美帆、花樱梨、华澄
美术馆	通常	特别日子以外时间	下雨OK	这里展示了很多不同的画。适合文静的女孩	美幸、美帆
	ガラス工艺展	1999年6月20日-8月31日	下雨OK	这里玻璃工艺品的特别展览。究竟所谓的玻璃工艺品是……	光、琴子、茜、枫子
	雕刻展	2001年9月1日-11月30日	下雨OK	这是雕刻的特别展览，不过有部分展品被破坏了	光
コソサート会场					
(Comcert会场)	KNM交响乐团	2000、2001年6月1日-8月31日	下雨OK	这是著名的演奏交响乐的乐团	美帆、花樱梨、美(メイ)、华澄
剧团死期		2000年10月10日-2001年3月25日	下雨OK	节目名是“歌舞伎座的怪人”，这是关于歌舞伎町的怪人女子4人组合。	
				好像快要解散和一个女演员的爱情故事。	茜、美帆
	SPEECH	2001年5月3日-5月20日	下雨OK	快要解散女子4人组合。	光
	アオシス	2001年10月3日-10月25日	下雨OK	海外的ROCKBAND，好像不太受女孩子欢迎。	美(メイ)
	TMレクエーション	2001年12月1日-12月25日	下雨OK	以奇特服装出名的艺员，很受女孩子欢迎。	光、美幸
	GLOY	2002年2月10日-2月25日	下雨OK	近代有名的ROCKBAND。	光、美幸
スケート(滑雪场)		每年12月1日-第二年2月28日	下雨停止	和滑雪也是只限于冬季的，运动值越高越有利。	光、茜、焰(ほむら)、花樱梨
タワー(塔)		2000年12月20日-	下雨OK	能够一览响之镇的高层铁塔。	琴子、茜、花樱梨
中央公园前					
中央公园前	通常	特别日子以外时间	下雨OK	有水池和小径，最适合看四季不同的风景。	光、琴子、茜、美帆、花樱梨、华澄
	樱花开放	每年3月20日-4月10日	下雨OK	小径旁开满了樱花，十分漂亮。	琴子、茜、花樱梨、华澄
神社前					
缘日		每年7月第四个星期日	不会下雨	有很多不同的小店，可玩捞金鱼。另外好像也有盆舞表演。	光、美帆、枫子
驿前广场					
(商店街)ショッピング街	ブティック	无限制	下雨OK	出售不同类型的洋服、店名是“CHOCOLATE GIRL”(巧克力女孩)。	光、美幸、美帆
	ファンシーショップ	无限制	下雨OK	出售小饰物和杂物，比一般的BOUTIQUE平一点。	光、美幸、美帆、枫子
	ジャンク屋	出现后便无限制	下雨OK	和伊集院第一次约会后便会出现的古物屋。	美幸、美(メイ)

(接上页表)

カラオケBOX(卡拉OK)		无限制	下雨OK	这是有很多歌曲可供选择，包括最新的流行曲和动画歌曲等，而且会表示唱歌的得分。	美幸、茜、焔(ほむら)
ゲームセンター (GAMECENTER)	ビデオゲーム	无限制	下雨OK	有很多不同类型的游戏。	美幸、焔(ほむら)、美(メイ)
	メダルゲーム	2001年3月29日－	下雨OK	有很多不同使用的弹珠场。	焔(ほむら)、美(メイ)、华澄
ボーリング (保龄球馆)	ボーリング	1999年9月15日	下雨OK	在第一天开张时，前50名顾客可以赠玩多局。	光、茜、花樱梨
	ビリヤード	2001年6月23日	下雨OK	这是出名的成人桌球室	光、花樱梨、华澄
映画(戏院)	リハーサルウェポン4	－1999年6月9日	下雨OK	以香港为舞台的武打电影	美幸、茜
	沉没船恋物语	1999年6月10日－2000年6月9日	下雨OK	这是极受欢迎的爱情故事，故事以豪华游轮为背景。	光、美帆
	プライベート·ライオン	2000年6月10日－8月31日	下雨OK	这是描述残酷战争的电影	光、美帆、枫子
	マルハゲドン	2000年9月1日－2001年4月30日	下雨OK	这是描述一些面对人类大危机的男子们的故事	美幸、美(メイ)
	LAコンチネンタル	2001年5月1日－12月10日	下雨OK	以L.A.市警为舞台的悬疑片	琴子、美(メイ)
	ゴッドリラーVS二大帝王	2001年12月11日－	下雨OK	这是人气动画GODLILA的剧场版，而电视版已播完了。	焔(ほむら)、美(メイ)
水族馆	通常	－2000年5月31日、2001年1月3日－	下雨OK	可观看水中世界的大型水族馆，有时会休息。	美幸、焔(ほむら)、枫子、华澄
	ペンギンショー	2001年1月3日	下雨OK	这是重新开放后的热门节目	焔(ほむら)
バス停前					
动物园		无限制	一部分终止	分室内和室外，雨天时不能参观室外。	美幸、花樱梨、枫子
游园地	ジェットコースター	－2001年11月1日	下雨OK	这是游乐场的指定项目	光、美幸、焔(ほむら)、美(メイ)
	观览车	无限制	下雨OK	这是游戏场唯一一个由刚开始到现在都在的机动游戏	茜、美帆、花樱梨
	メリーゴーラウンド	－2000年8月31日	下雨终止	十分受小朋友欢迎。不过对于高校生却有点……	美帆
	占いの馆	2000年1月8日	下雨OK	占卜用的占卜机	美帆、枫子
	バーチャルハザード	2000年11月1日	下雨OK	以丧尸为目标的枪GAME。若PERFECT的话……	茜、焔(ほむら)、美(メイ)
	オチール	2000年11月1日－	下雨终止	可以享受到急速下降的刺激，不过，有些女孩受不了这样的刺激	光、茜、焔(ほむら)、美(メイ)
	ナイトパレード	每年8月1日－8月31日	下雨终止	只出现在夏天。以豪华和美丽备受欢迎的盛装巡游	全员
室内プール(室内泳池)		2001年3月10日－	下雨OK	不论何时都能看到女孩子的泳装	光、美幸、茜、美帆、焔(ほむら)、花樱梨
スタジアム (STADIUM)	棒球	每年4月1日－9月31日	下雨终止	在雨天时会中止	枫子
	KO LEAGUE	每年10月1日－第二年3月31日	下雨终止	棒球赛季过后，会进行足球赛	光、枫子
サーカス(马戏团)		2000、2001年2月16日－3月15日	下雨OK	TAKEHIRO马戏团，近年来人气下降。	茜、美帆、美(メイ)
ひびきの驿前					
海	游泳	每年7月1日－8月31日	雨天终止	可看到女孩子的泳装	光、茜、焔(ほむら)、花樱梨、华澄
	ドライブ	2001年4月1日－	下雨OK	华澄专用的约会	华澄
山	红叶	每年10月15日－第二年3月31日	下雨OK	可在一个月内看到真多罗尾高原的红叶。	光、茜、焔(ほむら)、花樱
	滑雪	每年12月1日－第二年2月28日	雨天终止	可看到女孩子的滑雪装，不过不适合运动能力低的人。	光、琴子、茜、焔(ほむら)、花樱梨
	钓鱼	2001年4月1日－	下雨OK	焔(ほむら)和茜专用	焔(ほむら)

第一年要以学业为先……

这款游戏的主要游戏时间为主角就读高中的三年，虽然游戏的主要目的基本上是追女孩子，但是玩者也不能荒废学业，因为在每一个女孩子的心目中都会有一个理想男性的标准，所以玩者在追女孩子之前必须要先训练一下自己的能力值，直到自己的能力值达到一定标准后，才能开始展开追求大行动。(哇，有点累，实在是有点累呀！就不知道各位在现实生活是不是也是这样的呀！ --小编语)

每隔4个月要约女孩子去逛街

进入第二年时，这时主角的能力值差不多已经达到一定的数值了，那么到现在这个时候便可以好好追一下女孩子啦，不过各位一定要记住不要把所有的注意力放在一个女孩子身上，正所谓“全面撒网、重点培养”，因为如果玩者和其她女角的好感度不足的话，那么当她们的好感度降低到一定的界限时，所有女孩子的好感度都会一块儿下降的，所以为了避免出现这种情况，各位最好每隔4到5个月就约一次其他女孩子出去，(有时换换口味也是满不错的嘛、不过千万可不要当真呀！开玩笑)以防得不偿失！这种情况好像在现实中是不存在的？！

集中注意力在配角身上……

到了第三年的时候，玩者所喜欢的女角的好感度已经达到了一定程度，到了这个时候已经没有再继续去集中约她的意义(关系稳定了，就轻易不会跑掉了嘛)，到了这个时候建议大家最好分散地多约约所有的女孩子，这样便不会再出现集体好感度下降的情况了。

各女角的告白条件

各女角的要求

女角名称	文系	理系	艺术	运动	杂学	特别注重的能力值
阳之下光	B	B	D	B	C	没有
水无月琴子	B	C	B	E	B	没有
寿美幸	D	D	D	C	C	杂学、容姿
一文字茜	D	D	D	A	A	文系、理系
白雪 美帆	B	D	B	E	C	文系、艺术
赤井 焔	E	E	D	A	B	体调、压力
八重 花樱梨	B	B	B	A	B	运动
佐仓 枫子	C	C	C	D	C	根性
伊集院美	C	B	C	D	D	没有
麻生 华澄	--	--	--	--	--	没有

怎样才能知道约会是否成功？

游戏中在约会时有时女角们会问玩者一些问题，那么回答她们的问题后，她们是否满意玩者的答案或是这次的约会是否让她们感到高兴呢？关于这一点玩者可以从约会后主角心里说的话来看出自己有没有答错问题，以及各位女角心里的感觉。以下是每句话所代表的效果。

说话	效果
“バッシリ、良い印象を予えたみたいだぞ”	最好！
“わりと良い印像を予えたみたいだぞ”	好
“まあ、こんなもんだろう”	普通…
“まあり良い印像を持たれなかったな”	不太好
“悪い印像を予えちゃったな”	极差！

几位女角色的详细攻略

马戏团的少女

寿美丽（すみれ）

寿美丽并不是响之镇的人，表面上看来她是一位十分柔弱的少女，不过她却是流动马戏团中的空中飞人，而且她的表演十分纯熟，是整个马戏团的台柱子。她父亲就是这个马戏团的领班，她从小便要跟父亲不断流浪，到不同的地方表演。虽然说这样可以到不同的地方，可是却很难找到知心的朋友，她真正的朋友只有她的宠物DACIY。

追求技巧重点

1、要在2000年2月11日实行“运动”指令，主角在运动之时会在沿路上看到一只小宠物，一时好奇就跟着它走，走到一片空地上时遇到了这只小宠物的主人寿美丽。

2、经过一番谈话得知寿美丽是马戏团的演员，她还邀请主角下次到马戏团中看表现。

3、相约女孩子在2月15日至3月15日这段时间去马戏团，一同观看寿美丽的精彩演出，寿美丽在表演空中飞人时表现过人。

4、欣赏完之后，不与女角离开，直接走到马戏团的后台去找寿美丽。寿美丽看到主角十分高兴，并且得到了她父亲的准许和主角一起到游乐场玩。

5、经过了这一天后，寿美丽十分高兴认识到主角而且她已经很久没有这么快乐地玩一整天了，她希望能在第二年马戏团再来时再一次看到主角。

6、就这样与寿美丽告别了，经过了一年的光景，到了2001年的2月15日时，寿美丽的马戏团再次来到响之镇中。

7、再次约女孩子去马戏团欣赏精彩的表演，看完表演后还是先不要回去，而是去后台找寿美丽。

8、寿美丽原来早已经在表演台上发现主角的踪影，不过她也看到主角身边还有一位女孩子，(好像是有点吃醋啦)。主角在这时则解释说这女孩子和他只是同学关系，寿美丽听后好像才放心了。

9、这一次寿美丽希望主角能带她到响之高校参观，因为她从小便跟着父亲到处表演，没有上过学也没有认识过什么朋友。于是主角便带她去四处参观。虽然寿美丽觉得自己的生活没什么意思，不过主角却觉得寿美丽的工作十分有意义，可以带给人们欢乐。在校园参观时寿美丽还演唱了一首十分动听的歌曲。在这之后，主角就又和寿美丽分开了。

10、到了2002年2月，主角已经快要毕业了，在不断地实行“运动”指令之时，突然想起为何这一年寿美丽的马戏团还没有来？

11、到了毕业典礼了……

寿美丽：ENDING EPISODE

主角：“啊……，毕业礼也快完了，看来真的要和这间学校分别了。”

？？？？？“吱吱……”

主角：“DACIY！！寿美丽呢？寿美丽有没有来啊！”

DACIY：“吱吱吱吱！”

主角：“你叫我跟你去吗？”

DACIY：“吱吱！”

主角：“明白了，现在去了。”

我走到以前马戏团表现的大空地处……

寿美丽：“主角”

主角：“寿美丽，今年见你不来，我很担心啊！”

寿美丽：“对不起，因为其他人都放弃了，现在只剩下我们而已。”

主角：“原来是这样……马戏团已经解散了……”

寿美丽：“不是！我们没有解散马戏团！”

主角：“耶？”

寿美丽：“我们现在还在继续表演，今后也会！”

主角：“寿美丽……”

寿美丽：“是你教给我的、马戏团是一个给别人梦想的东西。虽然我们已经没有大帐篷或大舞台，但是，我们还可以继续为大家表演，可以继续给人们带来梦想。”

主角：“……”

寿美丽：“我们会继续旅程，在不同的村庄，不同地方继续表演。不过，不知道下次什么时候会再来响之市了……我很想再见你一面，好好地和你道别……”

主角：“……”

寿美丽：“我……我……喜欢你，我喜欢你！我喜欢那个说喜欢看我的空中飞人的你。”

主角：“寿美丽……”

寿美丽：“……对不起。我这样说一定令你很难为了，那么，我们就此告别了。”

主角：“等……等等！我……我也是喜欢你的啊！”

寿美丽：“耶？”

主角：“不单是空中飞人，我很喜欢这个不断努力的寿美丽啊！！”

寿美丽：“多谢你……”

在这时传说之钟突然响起来……

主角：“这个钟声……难道是……”

寿美丽：“传说之钟……”

我回望着寿美丽……

主角：“寿美丽……我……我也可以一起去吗？”

寿美丽：“耶？”

主角“虽然我不知自己可以做到什么……不过我希望我可以出一分力，给大家梦想和希望。”

寿美丽：“虽然我也很开心……不过……”

DACIY：“吱吱”

寿美丽：“啊，DACIY！”

DACIY：“吱吱”

主角：“DACIY也说好啊！”

阳之下光EVENT条件一览表

编号 EVENT	发生时间	感情条件	内容
1、妒忌	幼年篇	---	当主角与光一起在公园走时遇到华澄，不过看到华澄对主角这么好十分不是味儿，之后还一个人离开。
2、蠢才！	幼年篇	---	主角与光一起到小公园玩堆沙时，光不小心把沙堆推倒，而主角嘴快说光是蠢才，使得光十分不快。
3、迷路	幼年篇	---	在晚上走上山道之时，因为太黑而迷了路，幸好华澄找到他们，把光及主角二人安全带回家中。
4、玻璃戒指	幼年篇	---	在祭典时光看到一颗十分漂亮的指介，主角买下了给她，这指介还成为光的重要宝物。
5、妒忌华澄老师？	DISK4.5	心跳	光与华澄都是在心跳状态以上之时，在放学时便会发生的EVENT.
6、牵手	幼年篇	---	只要主角跌倒的经验达一定之时便会发生。
7、迷路(Ⅱ)	DISK4	友好或以上	在发生了幼年EVENT3之下，与光在动物园约会之时便会发生。
8、间接KISS	DIS K3.4	心跳	普通约会之后的延长约会，而光在吃雪糕时喂了主角一口，这不正是间接接吻吗？

(接上页表)

9、中央公园踏单车	DISK3.4 (3月15-4月15日)	心跳	只要合乎条件，之后在中央公园约会之时便会出现光骑着自行车出来的情景， 不过在下雨的天气不会出现。
10、生日礼物	第二次光生日	心跳	发生了动年编者按EVENT2才会发生的EVENT，光会招待主角进屋。
11、阳光与海	DISK2以后	普通	约光初到海滩时便会发生的EVENT。
12、手牵手	DISK3(9.1-11.30)	普通	约光初到海滩时便会发生的EVENT。
13、试验胆量	99年8月18日/ 00年8月16日/ 01年8月15日	友好或以上	主角加入了陆上部之后，在夏合宿便会出现的EVENT， 主角为了保护光而与光在晚上一起到森林中试验胆量。
14、装冲凉?	8月20/00日年8月18日	友好或以上	在夏合宿第五日会发生的EVENT，可以偷看光冲凉，不过也可能会看到其他东西。
15、一起返校	2001年6月1日		在下雨时便不会出现的EVENT，所以之前两星期最好选SAVE一下，如果下雨便RESET吧!
16、一起吃便当吧!	2001年6月2日	心跳	在第三年的体育祭时会自动发生的条件，主角可以品尝光亲手制作的食物。
17、加油!全国运动大赛!	2001年7月19日		只要主角的陆上部经验十分高时便会自动加入全国运动大赛。
18、忘记了这戒指吗?	2001年11月1日	心跳	发生了EVENT5之后，在文化祭时支持开小物屋，便会发生。
19、想起了!	2001年12月19日	心跳	发生了EVENT18之后，主角立刻在小物屋找回小时候的戒指给光，光喜极而泣。
20、圣诞预约	2001年12月19日	光告白必须EVENT	光会亲自邀请主角一起在圣诞时到山上滑雪。
21、圣诞约会	2001年12月24日	光告白必须EVENT	在山上约会之时会遇到突发事件。

寿美丽:“你这个DACIYY! 那么……你愿意和我们一起去吗?”

主角:“当然!”

寿美丽:“好! 那么，我们一起去吧!”

END

阳之下光

充满阳光气息的女主角

光是《心跳回忆2》的女主角，她的性格一反传统的不再是文静长发柔弱少女，而是一位充满着阳光气息的短发少女。

追求心得

其实差不多光是众女角之间最容易追求的一个，因为开始时对主角的好感度已经十分高，而且她对主角的要求也不高，不过玩者小心不要触怒她，因为她的妒忌心十分强。

生日礼物

第一年：香水の小瓶

第二年：ガラスの置物

第三年：ガラスのペンダント

阳之下光 ENDING EPISODE

主角“阳之下……”

阳之下“对不起，突然叫你出来……”

主角“不……。有什么事吗?”

主角“阳之下?”

阳之下:“不要啊……不要走啊!”

主角“你这何突然这样说……”

阳之下:“不要啊，我不要再和你分开啊!”

阳之下:“那个时候……在你那次搬家的时候，我哭得很厉害啊! 我每到都哭，但是我不可以只是哭，因为我不想在我们相遇的时候，会被你讨厌我是个爱哭鬼……。所以我发誓在开学礼那日，当我再次遇上你的时候，我是不可以在你面前哭的。不过，今天……快要毕业了……我……”

主角“阳之下……

阳之下:“每当我想起那个时候，每当我想起你不知去了那里之后，我都十分痛苦、十分难过。只要想到你不在身边时，眼泪便……涌出来了停止不了。我不想啊! 我不想再这样了! 因为我……我喜欢你!”

主角“阳之下……。我也是……我也是喜欢你的。”

阳之下:“唔? ……”

主角“我也不想再和阳之下你分开了!”

阳之下“唔! ……唔! 求你不要再走了……求你一直留在我的身边吧!”

在这时传说之钟突然响起来……

主角“呀! 不会是响的传说之钟……”

阳之下:“传说之钟……”

主角“我一直都会在你身边的，阳之下……”

阳之下:“唔!”

主角“呀! 阳之下:。你还有带着那个戒指吗? 是我以前给你的戒指。”

阳之下:“唔! 有啊!”

主角“伸出你的左手吧!”

阳之下:“唔!”

这时候我把那颗年幼时所买的玻璃戒指套在光的手指上。

主角“果然是有点小啦。”

阳之下:“唔，不过，我非常开心啊!”

水无月琴子EVENT条件一览表

编号	EVENT/发生时间	感情条件	内容
1、爱与友情?	DISK5	心跳	满足了左方的条件之后， 与琴子在动物园约会时便会发生。
2、在茶道部过冬?	DISK2.3.5(12月1日-2月28日)	普通以上	在加入了茶道之后，在冬天实行部活指令时便有机会看到的EVENT。
3、最讨厌滑雪	DISK3(12月1日-2月28日)	心跳	在这时段约琴子出外滑雪之时(唯一次)， 不论选什么都会发生的EVENT。
4、冷静沉着	DISK4(3月1日-5月31日)	普通以上	与琴子在游园地约会时，玩过山车时会突然发生意外、令过山车悬在空中。
5、咖喱? 不要给我	99年8月18日 /00年8月16日 /01年8月15日	友好以上	在茶道部夏合宿时便会出现的EVENT、 最有趣的是发现了她十分讨厌咖喱的秘密。
6、讨厌寒冷	DISK21999年12月1日	友好以上	算是十分难有的EVENT之一、因为要在开始时半年内令她好感度上升到友好并不容易。
7、小激怒	1999年12月24日	--	在这一次与匠的W约会之时，如主角只是与琴子一起的话，便会发生。
8、中激怒	DISK3	友好以上	如果光与琴子的约会在同一日时，选琴子的约会地点时便会遇到EVENT。

MESSAGE BEST SELECT DATA(阳之下光)

●中央公園

◇並木道

第一年

(A)「並木道ってさ、どこまでも歩いて行き……」

「二人きりだから？」

(B)「こんな並木道を、思いつきり、サイク……」

「あつ、いいねえ」

第二年

(A)「へえ、この並木道って若い人たか多……」

「カップルばかりだよな」

(B)「ここって、ジョギンギとかにも最高だよな」

「行って掃るだけで相當な距離だな~」

第三年

(A)「ここの風景っさ、油繪にすると、ス……」

「確かに油繪にすると良い感じだな~」

(B)「あそこで終點だな　あそこまでさ、ニ……」

「よーし！」

◇噴水池

第一年

(A)「水を見ていると、氣分がスウッと變わ……」

「心の汚れも流れるんだよ」

(B)「あっ、今見てた？池の魚が跳ねたんだよ！」

「すこく跳ねたね」

第二年

(A)「流れる水を見てるとさ、何かを思い出……」

「小さい頃に聞いた小川のせせらき」

(B)「もっと小さい頃だったらさ、これくら……」

「ちょつと淺いかなあ」

第三年

(A)「噴水を見てたら、なんだか眠くなって……」

「べんちで一休みする？」

(B)「この池って、魚以外に何かいるのかな？」

「う~ん、アヒルちかね」

◇櫻花季節

第二年

(A)「花ひらが舞ってさ、なんだか夢の世界……」

「夢のような現實だね」

(B)「あっ、不思議……　目をつぶっても、……」

「きっと香りだよ」

第三年

(A)「ちょっと風か出てきたな　花か散っち……」

「また來年、開くじゃないか」

(B)「來年も見れるかな、ここの櫻」

「二人で見に來ようよ」

●美術館

◇平日

第一年

(A)「う~ん……　スコイ人の繪って言われ……」

「人それぞれ、感性が違うからね」

「じ、實は俺もだったり……」

(B)「美術館て廣いから、どこから何を見て……」

「好きな所からでいいんじゃない？」

第二年

(A)「うわ~！あの繪って寫真みたい！」

「そうだな、すごく細かい點で描か……」

(B)「なんかあの繪ってさ、ジッと見てると……」

「寒色系でまとめられてるらな」

第三年

(A)「あ~あ　私にも、繪を描く才能かあっ……」

「才能だけじゃなく、努力も必要さ」

(B)「わあ~！あの繪の女の人綺麗だね~……」

「プロの畫家に描いてもらうと違う……」

◇彫刻區

「さっきの彫刻、ずごかったね！細か……」

「氣かつく人かいて、作者は嬉しい……」

◇ガラス工工藝區(玻璃工藝區)

「ホント綺麗で、ため息出るよ　こうい……」

「俺はガラス玉とダイヤの區別がつ……」

●植物園

第一年

(A)「ホント、すごくたくさんの花かあったね」

「まるで植物圖鑑を見てるみたいだね」

(B)「あっ、セーフ！もうちょっとて、花……」

「光って、優しいんだね」

第二年

(A)「サボテンってさ、いっでも無表情だけ……」

「さゃんと生きてるって感じかするよね」

(B)「わあ~！あの花、サスッコクいい香り……」

「その發想って、なんだか光らしいよ」

第三年

(A)「すこかったね~！さっきの花のじゅ……」

「じゃあ、いっちょやるか！」

(B)「大きなバラか綺麗だったね~　あんな……」

「今度、花束を買ってフレゼントするよ」

●神社(緣日)

第一年

「それにやっさ、これか基本だよね！……」

「うん！すごく似合ってるよ」

第二年

「でしょ？それに浴衣だって、好きな……」

「その浴衣、光に含ってるね！」

第三年

「浴衣だってさ、今のために虫干しし……「

「光の浴衣姿、何だか見とれちゃうよ」

●タワー(鐵塔)

第二年晴天

(A)「スッゴク遠くまで見える　信じられな……」

「普段は見ない景色だから」

(B)「最高の見晴らし！ね、學校、見つけ……」

「うん、普の家からなら近いのにっ……」

第二年雨天

(A)「雨の景色って、ちょっとブルーになるよね」

「光は晴れた日の方が好きなんだね」

「青というよりは灰色だな」

(B)「雨でかすんじゃって、通くの方は見ら……」

「光の家なら見つかるよ」

第三年晴天

(A)「人なんか小さいよね　ここら見ると……」

「それって不思議だよね」

(B)「あっ、あそこに見えるのひびきの高……」

「ミニチュアみたいだね」

第三年雨天

(A)「雨はきまだ良いけど……、雷はやだなあ~」

「雷嫌いなの、變わってないね」

(B)「すすめかな？雨宿りするみたいに、……」

「うまく雨宿りてきるといいね」

●スケート場(溜冰場)

第一年

(A)「んん~ん！いい感じ　氷がきれいで……」

「表面がツルツルだね」

(B)「っ、しまった　ちょっとこのジュ……」

「取り替えた方がいいね」

第二年

(A)「おっと……　感覺がちょつと純ってる……」

「俺なんか立つのが精いっはいたよ」

(B)「どうしようかなあ　一週している間に……」

「俺が探してくるよ」

第三年

(A)「ねえ、今の見てた？後ろ向きに滑っ……」

「可愛かったよ」

(B)「片足て止まるのかさ、練習しても、な……」

「光はチャレンジャーだな」

●コンサート(演唱會)

KNM交響樂團

劇團死期

SPEECH

アオシス

T.Mレクリエーション

GLOY

●ショッビング街(商店街)

◇ブティック(時裝店)

第一年

(A)「わっ、凄いブリブリなワンピース　フ……」

「けっこう光に似合うかも……」

(B)「あっ、あのハーカー、スッゴク可愛い……」

「きっと光に似合うよ」

第二年

(A)「ねね……私ってさ、どんなイメージの……」

「スポーティなミニスカート&チビ……」

(B)「あそこの女の子、スゴイネ！あんな……」

「確かにちょっキツイよね」

第三年

(A)「最近さ、男の子でもいいるよね　洋服と……」

「男らしいのか一番たと思うな」

(B)「うーん、今日はあんまり似合いそうな……」

「今の服、可樂いしね」

◇ファンシーショップ(小物店)

第一年

(A)「さっきのガラス製の猫の置物、スッゴ……」

「綺麗だね、氷でできてるみたいだ」

(B)「わあ~！かつわいい~！ファンシ……」

「それなに好きとは知らなかったよ」

第二年

(A)「ガラス製のリスのバッチ、スッゴク可……」

「それくらいなら、俺か買ってあげるよ」

(B)「わ~！見て見て！これは迷わず買……」

「この高そうなガラスの置物？」

第三年

(A)「あそこのぺんだんとってさ、身に付け……」

「心から信じたら守ってくれそうだね」

(B)「わ~！キラキラ光ってる！あのガ……」

「それはクリスタルだから高いんたね」

◇ジャンク(中古店)

第二年

(A)「あのね……　こういうとこ……來て、……」

「ごめん！こういと嫌いだった？」

(B)「店の雰圍氣もさるこながら、客層ま……」

「惡かった！すぐ出よう！」

第三年

(A)「き、氣持ち惡い……　なんて、あの人……」

「なんだと！一發ぶん毆って來るせ」

「イヤな思いさせたね、すぐ出よう」

(B)「さ、最低~！スッゴク變な匂いかす……」

「大丈夫か？すく出よう！」

●カラオケBOX(卡拉OK)

第一年

(A)「あのさ、どんな曲でもいい？私、最……」

「光の持ち歌、歌きたいな！」

(B)「ねえ、私の聲ちゃんと聞こえる？歌……」

「大丈夫！ちゃんと聞こえてるから！」

第二年

(A)「さ~てと！な~に歌おうかなあ……」

「アッブテンホのかいいな！」

(B)「たまにはハラードてもいくか！……」

「やっはり元氣な曲の方か含うよ！」

第三年

(A)「あ！このクルーフの歌ってさ、メイ……」

「一緒に歌おう！下手だけとな」

(B)「やっはさ、薄暗いホックスてススホット……」

「本物のステージの上で歌いたくない？」

●ゲームセンター(GAMECENTER)

◇ビデオゲーム(遊戲機)

第一年

(A)「なんだかうるさいよな　ちょっと聞こ……」

「氣を落ち著けなよ」

「もう出ようか？」

(B)「各こうにあったガラスのコッブ取りた……」

「よし、俺か挑戦してやる！」

第二年

(A)「もうちょっとさ、お互いの聲か聞こえ……」

「場所を變えよう」

(B)「このクレーンってさ、力か弱いって言……」

「掴むもにか重すぎるんしゃないか？」

第三年

(A)「せっかく、うまく掴んだのに、出口に……」

「待ってて、店員さんを呼んでくるよ」

(B)「最近のゲームセンターって、女の子も……」

「遊びやすいゲームか増えたからね」

◇メダルゲーム(彈珠機)

第三年

(A)「メダルを增やして、その後は何をするの？」

「暇つぶしなんだけど」

(B)「メダルを、好きなところに賭ければい……」

「ちゃんとオッズを見てね」

MESSAGE BEST SELECT DATA(阳之下光)

『なんか元氣ないね』 ×

●ボーリング場(保齡球場)

◇ボーリンク(保齡球)

第一年

(A)「一投目って緊張するよね その後の展.....」

『ガーターだとショックだよね』 ○

(B)「あ~ん！スプリットだけは苦手なの.....」

『とにかく祈って投げるんだ』 ◎

第二年

(A)「投げにくいボールね もう少し軽い.....」

『ゆっくり探してくればいいよ』 ◎

(B)「きゃあ！まさかのガーター！信じ.....」

『ワハハハハ！』 ◎

第三年

(A)「これ倒したらターキーよ！よう~し......」

『肩の力を拔いた方がいいよ』 ◎

(B)「あそこにる人、さっきからストライ.....」

『プロじゃない？』 ○

◇ビリヤート(桌球)

第三年

(A)「ビリヤードってさ、ルールがいまいち......」

『教えてあげるから大丈夫』 ◎

(B)「あっ、今の見た？二つ落ちたよね.....」

『ナイスショット！』 ◎

●映画

リハーサルウェウェン4	○
沈沒船戀愛物語	◎
ブライベート・ライオン	○
マルハゲドン	△
L.A.コンチネンタル	△
劇場版アニメ	×

●水族館

◇平日

第一年

(A)「水槽の中の魚はさ、どんな氣持ちてい.....」

『もっと廣いところで泳ぎたいだろうね』 ○

(B)「大きい魚は、やっぱり堂堂と泳いでるよね」

『大きくても氣か弱いのもいるよ』 ◎

◇ベンキンシヨー(企鵝SHOW)

第二年

(A)「ベンギンって思ったより大きいよね.....」

『怒つたら怖いのかなぁ』 ◎

(B)「ベンギンの故鄉って、南極でしょ？.....」

『暑いと思うよ、きっと』 ○

第三年

(A)「ベンギンか魚を飲み入む姿ってなんだ.....」

『手を使えないからね』 ○

(B)「ベンギンって、なぜか泳ぎが巧いよね.....」

『泳ぐスビードもスゴイよね』 ◎

●動物園

第一年屋內

「あ.....見て、あれ！案內、可愛いん.....」

『うん、アライグマって動きがいいよね』 ○

第一年屋外

「象とかデッカイ動物ってさ、あんなに.....」

『圍おのない土地に移してやりたいな』 ◎

第二年屋內

「見て、あれ！カラフルなインコ！.....」

『布團じゃないけど目をつぶって寢るよ』 ○

第二年屋外

「わあ~！こうして見るとさ、ヒョウ.....」

『同じネコ科の動物だからね』 ◎

第三年屋內

「ハムスターは可愛いけどさ、シッボの.....」

『シッボダけ毛がない感じがダメ？』 △

『シッボダも、毛が生えてたら平氣？』 △

第三年屋外

「な、なにあの白クマ？見つめられて.....」

『俺のライバルだな！』 ◎

●遊園地

◇シェットコースター(過山車)

第一年

(A)「う~ん！もう氣分サイコ~！この.....」

『これなら何回乘ってもいいな！』 ◎

(B)「しっかさ、ジェットコースターって待.....」

『俺は光と話ができるから嬉しいぜ』 ◎

第二年

(A)「やっばさ、乘ってる時は兩手を上にあ.....」

『俺は下る時、何けに小ジャンブし.....』 ◎

(B)「ジェットコースターってさ、最初、ゆ.....」

『嵐の前の靜けさだよな』 ◎

第三年

(A)「ねね、聞いてだ？！後ろに乘ってた.....」

『うん！笑っちゃったよ~！』 ◎

(B)「あんなに持ったのにさ、たったの2、.....」

『乘客の氣分か惡くならない程度な.....』 ○

『5分くらい、乘れればいいのにな~！』 ○

◇觀覽車

第一年

(A)「ん~！すごく氣持ちよかったね ひ.....」

『光の家、見つけたよ』 ◎

(B)「あの一番、高いところで、いきなり突.....」

『大丈夫！俺も一緒に落ちるから』 ○

第二年

(A)「一番、高い所にいる時、觀覽車が故障.....」

『何時間か、あの景色を二人占めて.....』 ◎

(B)「觀覽車の窓って開けられないよな？.....」

『違うような氣がするな』 ○

第三年

(A)「人が小さかったね！」 ◎

『つまんてあち移動できたらね』 ◎

(B)「乘ってる時間、あっという間だった氣.....」

『光と一緒だと時間か短く感じるよ』 ◎

◇メリーコーラント(旋轉木馬)

第一年

(A)「わあ！何だか、子供の頃に戻ったみ.....」

『ホント、小さい頃を思い出したよ』 ○

(B)「やっばさ、乘るなら馬か面白いよね？」

『しかも、なるべく外側のね』 ○

第二年

(A)「懐かしいからかな？ただ回ってるだ.....」

『ずっと、なくならいで欲しいね』 ◎

(B)「たまにはさ、廣~い馬車に乘るのもい.....」

『並んで乘るのもいいよね』 ◎

◇占卜館

第一年

(A)「占いみたいなのって、信じる方だっけ？」

『まず信じたことないな~』 ○

(B)「なんだかニヤニヤしてる、何か良いこ.....」

『えっ？ニヤニヤなんてしてないよ』 ○

◇バーチャルハサート(鬼屋槍擊)

第二年

(A)「もう~スッゴク！ドキドキしたけど.....」

『俺も~！すんこく氣持ちよかった！』 ◎

(B)「あの最後の敵！動きかぜんぜん讀め.....」

『力を合わせたから勝てたって感じ.....』 ○

第三年

(A)「初めちょっと怖かつたけどさ、知らな.....」

『そうそう！俺も夢中だつたよ！』 ○

(B)「レーザー銃じゃなくってさ、彈か出る.....」

『彈の方か戦ってるって氣かするかもね』 ○

◇オチール(跳樓機)

(A)「ホ、ホント、スゴかったね 體かくー.....」

『ちょっと刺激か強かったけどね』 ◎

(B)「なんかさ、落ちる時間が長くって怖か.....」

「どこまで落ちるかと思ったよ』 ◎

◇ナイトパレート(花車巡遊)

第一年

(A)「わあ~！スッゴク綺麗！なんか.....」

『ホント、時間を忘れるよな』 ◎

(B)「あんなお姫様みたおな格好して手を振.....」

『ホント、おいしい役どころだよなぁ』 ◎

第二年

(A)「見て見て！あのドレス！すごいフ.....」

『光にも案外、似合うかもよ』 ◎

(B)「あ~あ、このままずっど終わらないで.....」

『また、見に來る樂しみかあるよ』 ◎

第三年

(A)「もうサイコ~！これ見て感動しない.....」

『うん！俺、言葉にできないよ』 ◎

(B)「パレードか終わったらさ、もう掃らな.....」

『光、また來ような』 ◎

●スタジアム(球場)

◇野球(棒球)

第一年

「ボールを打ったときの、カーンって音.....」

『氣持ちいい音だよね』 ◎

第二年

「割れるような歡聲、興奮と臨場感.....」

『やっぱり生か一番だ』 ○

第三年

「私、男の子に生まれてたら、野球やっ.....」

『それは俺か困るんだけど』 ◎/○

◇サッカー(足球)

第一年

「足かまるで手みたいに器用にボールを.....」

『毎日、練習してるからだよ』 △

第二年

「スッゴイ應援だね 選手よりもエキサ.....」

『應援か好きなんだよ』 ○

『一緒に應援する？』 ○

第三年

「體の大きな選手だね 身長はいくつな.....」

『みんな大きいじゃないか』 ◎/○

●室內プール(室內泳池)

第三年

(A)「みんな大膽な水著だね 私にはとても.....」

『光なら何でも似合うよ』 ◎

(B)「水もきれいだし、ゆっくり泳げて良い.....」

『光はやっぱり外か似合うよね』 ◎

(c)「たまには競爭しようか 向こう岸まで.....」

『俺か勝つに決まってるよ』 ○

●サーカス(馬戲團)

第一年

「スッゴ~イ！あんな高いところなの.....」

『本當は怖いんじゃないかな』 ○

第二年

「體か輕くて、ボンボン跳ねてるの！.....」

『空中のバランスか大事なんだよ』 ○

●山

◇紅葉

第一年

(A)「最高に色ついてるね 紅葉っていうけ.....」

『自然って不思議だよね』 ◎

(B)「ここに來て良かつたなあ こんな最高.....」

『自然の大パノラマだな』 ◎

第二年

(A)「紅葉を見るとさ、夏は終わつたんだな.....」

『俺は虫の聲を聞くときかな』 ○

(B)「あっ、向こうの方で、焚き火してるみ.....」

『イモを燒いてもらおう』 ◎

第三年

(A)「大きい葉っぱもあるんだね 私の手よ.....」

『記念に持さ掃るかい？』 ○

(B)「ひゃあ！今の突風は驚いた~ まる.....」

『光は面白いこと言うなぁ』 ○

『雷神さまも來るかもね』

◇滑雪

第一年

(A)「このスキーウェア、どうかな？」

『光らしくて好きだよ』 ◎

(B)「ねえ、スキーには、自然かあるんだっ」

『もちるん！』 ◎

第二年

(A)「旦から日が出ゃつたから、夕方頃に.....」

『よし、樂しくなってくるぞ』 ○

(B)「ここの雪さ、最高に滑りやすいの 驚.....」

『フワ~ッテ舞い上がるもんな』 ◎

第三年

(A)「ふう、どうにかこうにかウェーデルン.....」

『よし、俺が見ていてやるう』 ◎

(B)「ててて.....ちょっと轉んじゃった」

『大丈夫？肩貸ぞうか？』 ◎

●海

第一年

(A)「波が綺麗~！海ってさ、この音が良.....」

『懐かし音なんだよね』 ○

(B)「白差しが強いね 思いつきり燒けそう.....」

『力かみなぎってくるようさよ』 ◎

第二年

(A)「この水著、ちょつと小さいかなあ 動.....」

『よく似合ってるけどなぁ』 ◎

(B)「みんな美味しそうに、氷を食べてるね.....」

『なに味堵戈戈？』 ◎

第三年

(A)「一休みのついでに、何か飲み物でも買.....」

『ああ、俺も行くよ』 ◎

(B)「スタイルか良い人ばかりで、羨ましい.....」

『最高にいいスタイルだな』 ◎

(接58页表)

9、中激怒之下编	EVENT8发生之后日子	--	EVENT 8之后便会自动发生，之后三人还一起下课。
10、大激怒	2000年6月1日之前	心跳	这一星期光会主动约会主角，不过在约会日之时，突然收到校长的来电，说琴子进了医院，而主角便放弃约会到医院看琴子。
11、大激怒下编	EVENT10约30日后	--	这时琴会在部中独自一个人，在这时选"ああ、いいよ"。
12、咖喱与咖啡室	2001年11月2日	心跳	在第三年的文化祭时选琴子的提议"契茶店"，之后实行数次"文化祭准备"的指令便会发生。
13、咖喱与咖啡好香啊	2001年11月3日	心跳	要第三年与主角同班，之后发生了EVENT12便可以看到琴子穿着民族服装的样子。
14、考试之王	2001年12月17日	心跳	在第三学期的第一期试中考第一的话，在第二节年终考之时如主角也是考第一的话，琴子的成绩会紧挨着主角为第二位。
15、和式圣诞节?	2001年12月24日	水无月告白必须EVENT	在伊集院家举行完成圣诞PARTY之后，二人一起再过和式的圣诞节。
16、秘密会议	2002年2月20日	水无月告白(2)必须EVENT	主角在楼顶上可以看到琴子与光二人在秘密谈话中。

阳之下："你。"

主角"？"

阳之下："我们要一直在一起啊！"

END

水无月琴子

十分珍视传统的少女

琴子是一位非常传统的少女，琴子是光的好朋友，所以主角开始时便会认识到她。

追求心得

要追琴子其实不算太难，不过要注意的是她与光是十分友好的，而且时常想舍身成仁让光与主角一起，正因为如此她会有两个不同的ENDING，第一ENDING是正常的只是琴子的好感度十分高，并没有出现EVENT16。第二ENDING是如果光及琴子的好感度十分高，而出现了EVENT 16的话，在ENDING之时便会出现舍身成仁的场面，而主角一定要选第一项与琴子一起，因为如果不是便会进入BAD ENDING。

生日礼物

第一年：特选玉露茶

第二年：巾着

第三年：发饰

水无月琴子 ENDING EPISODE

ENDING 1

主角：茶部室……。"快要和这里分别了，真有点令人寂寞。"

主角："耶？水无月，你为何在这里发呆？"

水无月"我……只有在这里才可看到真正的自己。"

主角："真正的自己？"

水无月"无论我的内心怎样动摇，怎样混乱，当我一回到这里深呼吸一口之后，我便会变回真正的自己。但是快要和这里分别了，今后要一个人好好努力了。"

主角："你在说什么啊！这不像你啊！"

水无月："唔，你还记得我们第一次见面的时候吗？"

主角："唔……当时当我说自己是阳之下的好友，你还把我当是眼中钉呢！"

水无月："我真是傻啊！"

主角："耶？"

水无月："我一直都想着要支持阿光……可是我为何……为何会……"

主角："水无月？"

水无月："对不起。可是请你让我说……我喜欢你！"

主角："我……我也是喜欢水无月你的啊！"

水无月："耶，不会的。你会喜欢这样的我？"

主角："唔！喜欢啊！"

水无月："我……很开心啊"

在这时传说之钟突然响起来……"

主角："不会是响的传说之钟……"

水无月："响了……为了这样的我……好吗？"

主角："没有这种事啊！这间学校的女子也有得到祝福的权利啊！"

水无月："嘻嘻……装模作样，一点也不像你啊！"

主角："是吗？"

水无月："唔，但是我……就是喜欢这样的你啊！"

END

ENDING 2

主角："茶部室……。快要和这里分别了，真有点令人寂寞。"

主角："耶？水无月：，你为何在这里发呆？"

水无月："我……只有在这里才可看到真正的自己。"

主角："真正的自己？"

水无月："无论我的内心怎样动摇，怎样混乱，当我一回到这里深呼吸一口之后，我便会变回真正的自己。但是快要和这里分别了，今后要好好地一个人行动了。"

主角："你在说什么啊！这不像你啊！"

水无月："唔，你还记得我们第一次见面的时候吗？"

主角："唔……当时你说自己是阳之下的好友，还把我当是眼中钉呢，真的很难应付啊！"

水无月："我真是傻啊！"

主角："耶？"

水无月"我一直都想着要支持阿光……可是我为何……为何会……"

主角："水无月？"

水无月："对不起。可是请你让我说……我喜欢你！"

主角："水无月……我……"

水无月："不要说！"

水无月"阿光在等你啊！所以我求你去阿光那儿吧！她正在传说之钟下面等你啊！再见……"

主角："等等！等等！水无月…"

水无月："傻瓜！你为何要……你快去阿光那儿！"

主角："我没有你是不行的。"

水无月："！！"

主角："我喜欢你啊！"

水无月："不会的……你知不知道阿光喜欢你啊！"

主角："但是，我是喜欢你的，我可不是说谎的！"

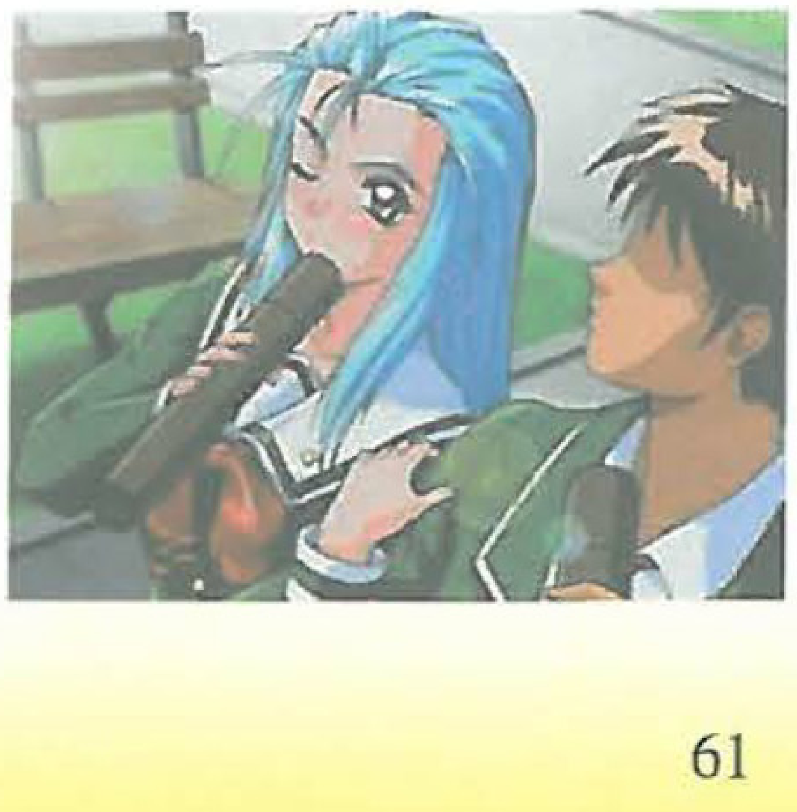
水无月："傻瓜！"

水无月："傻瓜！你真是傻瓜啊！"

主角："我虽然是傻瓜，但我还是喜欢你。"

水无月："傻瓜也不要紧……我就是喜欢这样的你。"

在这时传说之钟突然响起来……像是在为我们祝福。



MESSAGE BEST SELECT DATA(水无月琴子)

●中央公園
◇並木道
第一年
(A)「並木道って、こうして歩いているとな……」
「季節ごとに姿を變えるからかな。 ○
(B)「あっ、今の風……とっても遠くから來……」
「海から來た風かな。 ◎
第二年
(A)「こうして見ると、歩いている二人連れ……」
「俺たち二人は大丈夫かな。 ○
(B)「あっ、向こうにスケッチしている人か……」
「あれはきっと素人たな。 △
第三年
(A)「なえ見て……この場所から寫真撮った……」
「水無月さんて、芸術感覺が鋭いよね。 ◎
(B)「さっきから黙っちゃって、とうしたの……」
「水無月さん、こういう風景も似合。 ◎
◇噴水池
第一年
(A)「噴水って、見てると落ち著くのよね……」
「水の流れる音かいいんしゃないかな。 ◎
(B)「あら、この池ってよく見たら魚かいた……」
「これしゃ猫にねらわれやすいね。 ○
第二年
(A)「池や噴水かある風景って夏は涼しそう……」
「冬がいい理由が理解てきないな。 ○
(B)「この池には、魚以外にも、何か生き物……」
「う~ん、ワニとかね。 ○
第三年
(A)「あっ……あそこ見て 噴水のとこに小……」
「俺はもう良いことあったよ。 ◎
(B)「一匹だけ高そうな鯉かいたわ とうし……」
「誰かか飼ってたのを放したんたよ。 ○
◇櫻花季節
第二年
(A)「櫻を見ると思い出すわね……」
「入學式？。 ○
「櫻餅？。 ○
(B)「ねえ、ちょっとその濱に座ってみなう……」
「俺もそうしたいと思っていたんた。 ◎
第三年
(A)「どうせなら、お茶と櫻餅ても持ってく……」
「あっ、それは氣つかなかった。 ○
(B)「ああ、櫻……この洱紅の花吹雪かたま……」
「……風流たね。 ◎

●美術館
◇平日
第一年
(A)「ねえ、あの絵……何なの？」
「人にも見えるし、置物にも見えるね。 ○
(B)「悪い絵じゃないけと、どうして、どれ……」
「そんなに油絵を嫌わなくても……。 △
「水無月さんって、油絵好きと思ってた。 △
第二年
(A)「この絵なんか技術は、なかなかたけど……」
「そうたね、俺もそう思うな。 ○
(B)「へえ 洋畫家にも、こんなわかってる……」
「一瞬見て、油絵って氣かしないもんね。 △
第三年
(A)「あの彫像、ちょっと太りすぎね」
「さすか厳しい女性の視點だね。 ○
(B)「ねえ、あれ見て 何か感じるものない？」
「う~ん、なんとも技巧的だね。 ◎
◇彫刻展
「私は、あの作品みたいに木目までわか……」
「日本的なテクスチャーだよね。 △/○
◇ガラス工工藝展(玻璃工藝展)
「う~ん、これってどうやって作るのか……」
「粘土を練り回すのとはワケか違うよね。 ○

●植物園
第一年
(A)「しっかりと手入れさてるわ 自力じ……」
「俺は、一輪でも自然のものがいいな。 ◎
(B)「花っていいわよね 私は無條件に、花……」
「そうだね、氣分が變わるしね。 ○
第二年
(A)「あの花壇の並べ方は、醜惡としか言い……」
「そう怒ることないじゃないか。 △
「よし、俺か並べ替えてやろう。 △
(B)「花か綺麗なのはいいけど、虫かちょつ……」
「俺も毛虫は嫌いだよ。 ×
「へえ、水無月さんて虫ぎらいなんだね。 ×
第三年
(A)「一本だけ開いてる……あの花、どこか……」
「スレンダーなところなんかソックリ。 △
(B)「ふ~ん……すいぶんと、氣持ち惡い色……」
「食虫植物だから、虫を引きつける……。 ○

●神社(緣日)
第一年
「氣に入っる柄じゃないけど浴衣を著……」
「すこく似合ってるね。 ◎
第二年
「なんとかね でも、緣日に浴衣がない……」
「うん、とっても似合ってるしね。 ◎
第三年
「私にもあんな年の頃があったのよね……」
「水無月さんは、本當に浴衣が似合……。 ◎

●タワー(鐵塔)
第二年晴天
(A)「この町って、思ったより廣いって氣か……」
「いつもと違った氣分がするね。 ○
(B)「あの望遠鏡をのぞいてみたいな あっ……」
「俺か持ってるよ。 ◎
第二年雨天
(A)「さすがに、遠くまでは見えないわね」
「ごめん、雨になるとは……。 ○
「これはこれで風情があると思うけど。 ○
(B)「さすかに、ひびきのの運動場には、誰……」
「運動部は室內練習してるんだろう。 △
第三年晴天
(A)「あっ、あそこを風船が飛んでる 誰か……」
「どこま飛んで行くかな。 ○
(B)「あっ、あそこに見えるのひびきの高……」
「そうみたいだね。 ○
第三年雨天
(A)「あいにくの天氣だけど…… 何だかし…」
「ちょっと寂しげだけどね。 △
「晴れている時とは正反對だよね。 △
(B)「雨の中を飛ぶ鳥も大變よね なんだか……」
「きっと、雨宿りする所を探してる……。 ○

●スケート場(溜冰場)
第一年
(A)「もう！これは、きっと轉びやすい靴ね」
「手を貸して上げるから。 ○
「じゃ、休んでいたら？。 ○
(B)「ねえ 私しばらく、休んで見ていてい……」
「寒くないように溫かい物でも飲んでて。 ◎
第二年
(A)「何、この靴……立つのかやっとじゃな……」
「手を貸してみて，リードしてあげ……。 ◎
(B)「なんか寒いわ スケートって、どこか……」
「コントロールか利かないところだよ。
第三年
(A)「さっきの見てた？滑ってたてしょ」
「數メートルは記錄だね。
(B)「冰って冷たいわよね」
「どれどれ……つ、冷たいな！。 ○

●コンサート(演唱會)
KNM交響樂團 △
劇團死期 ○
SPEECH ×
アオシス ▼
TMレクリエーション ◎
GLOY ×

●ショッピング街(商店街)
◇ブティック(時裝店)
第一年
(A)「あそこに飾ってあるワンピース、ずい……」
「水無月さんなら似合うと思うけど。 ○
(B)「あの服' あまりに日本離れしてる 體……」
「水無月さんなら似合うと思うけどな。 ○
第二年
(A)「へえ…… いろいろあるのね 私って……」
「Vカットのピチピチパンツにチビ……。 ○
(B)「ふう~ん 最近の流行なんて知らなか……」
「すごく流行ってる譯じゃないけどね。 ○
第三年
(A)「へえ！あれ、なんか柔道著と洋服を……」
「自由な發想か生んだんだね。 ○
(B)「たまには服を買ってみようかな う~……」
「黒いスーツ。 ○
◇ファンシーショップ(小物店)
第一年
(A)「こういうの可愛いって言うんでしょ……」
「水無月さんつて,大人なのかな。 ○
(B)「このヌイグルミ,手作りみたいね 緞……」
「水無月さんて,お裁縫もするの？。 ○
第二年
(A)「イニシャルを入れて,プレゼントにど……」
「それつて恥ずかしいよねぇ。 ○
(B)「ずいふん安つほいなブローチ でも,……」
「色が澄んでいて綺麗だねぇ。 ○
第三年
(A)「あの店員さん 私のことジッと見てる……」
「あまりに美人だからさ。 ○
(B)「あつ……あのオルゴール,昔,私が持……」
「それは偶然だね まだ持つてるの？。 ○
◇ジャンク(中古店)
第二年
(A)「言つてみれば,ガラク屋つてところ……」
「こんな店を好きだなんて意外だ。 ○
(B)「息がつまりそうね 何が何だか,わか……」
「すまなかつた！すぐ店を出よう。 ○
第三年
(A)「…… 風情のかけらもないけど,憎め……」
「水無月さんは,空氣を田めるんだね。 ○
(B)「見かけは古いけど,このテレもちゃ……」
「ものは大事に使えはもつのさ。 ◎

●カラオケBOX(卡拉OK)
第一年
(A)「あら,懷かしの演歌までスラ~リ勢揃……」
「水無月さんの十八番,聽かせて！。 ○
(B)「あら歌に對して點數が出るのね え……」
「そうだよ,壊れてるんだよ。 ○
第二年
(A)「さ~てと！な~に歌おうかなあ……」
「アップテンホのかいいな！。 ◎
(B)「たまにはバラードでもいくか！……」
「やっぱり元氣な曲の方か含うよ！。 ○
第三年
(A)「あ！このグループの歌ってさ、メイ……」
「一緒に歌おう！下手だけどな。 ◎
(B)「やっはさ、薄暗いボックスでスポット……」
「本物のステージの上で歌いたくない？。 ○

●ゲームセンター(GAMECENIER)
◇ビデオゲーム(遊戲機)
第一年
(A)「なんだかうるさいよな ちょっと開こ……」
「氣を落ち著けなよ。 △
「もう出ようか？。 △
(B)「各こうにあったガラスのコップ取りた……」
「よし、俺か挑戰してやる！。 ◎
第二年
(A)「なえ,うるさくて氣がヘンになりそう……」
「じゃあ,俺も出るよ。 ○
(B)「あの和紙でできた人形欲しいんだけ……」
「俺が取つてみせるよ。 ○
第三年
(A)「曲を聞いて當てるゲームなのに騷が……」
「集中するんだ！。 △
◇メダルゲーム(彈珠機)
第三年
(A)「なんなのよ~！押しても,ちつとも……」
「押すホタンガ違つてるんじゃない？。 △

MESSAGE BEST SELECT DATA(水无月琴子)

コイン入れてないんしゃない？
(B)「さつきのぬいくるみ取る機械.せつか……」
カしゃなくハランスに存音するんたよ
もつと真ん中を掴まないと

●ボーリング場(保齢球場)

◇ボーリング(保齢球)
第一年
(A)「とうして真つ直く転カつてくれないの……」
ホールか重いんしゃない？
(B)「あら.今の倒れ方ヘンたわ 最後から……」
確かに変な倒れ方したよね
第二年
(A)「球か重過きるのかしら？ても.指の……」
仕方ないから重いのな使いなよ
(B)「今の見た？カーターと見せかけて……」
回転か良かつたみたいたね
第三年
(A)「あら.スフリット 良かつたら代わ……」
水無月さんなら.取れるって！
(B)「もう！指か滑つちゃつた 許せないわ」
俺か？
◇ビリヤード
第三年
(A)「なかなか打ちにくいわね こういう時……」
クッションを上手に使うんたよ
(B)「ヒリヤートは日本ては昔から.撞球つ……」
たまつきの漢語的表現たよね

●映畫

リハーサルウェウェン4
沈没船戀愛物語
フライベート・ライオン
マルハケトン
LAコンチネンタル
劇場版アニメ

●水族館

◇水槽
第一年
(A)「……サメつて.とことなく.あなたに……」
凄みのあるところか？
(B)「一匹たけ.反對の方向へ泳いてるのか……」
よく他とふつからないね
ペンギンショー
第二年
(A)「ヘンキンつて.こうして見るとなかな……」
手を使わすにものを取つてこれるしね
(B)「ヘンキンか鳥たなんて.ちよつと信し……」
恰好か置物みたいたもんね
(A)「あのヘンキン.一匹たけ駒はつて 俺……」
いつも當々としてるのは良いことたよ
第三年
(A)「さつきの演技の時.一匹たけ失敗して……」
きつと腹か空いてるんた

●動物園

第一年屋內
(A)「あら.こういうのたつたら部屋にいて……」
ああ あそのハムスターね
第一年屋外
(B)「馬つて.どことなく優しい顔をしてい……」
馬は人を見るよ

第二年
(A)「……様たわ あのカエル.私のことシ……」
近くのハエを狙つてるんたよ
2年目屋外
(B)「昔から思つていたことなんたけと.ソ……」
俺は動かせるよ……ほら！
3年目屋內
(A)「あら.あのカラスケースには何も入……」
うわあ！日……草つは日か！
3年目屋外
(A)「あつ！もしかしたら.あれつてコリ……」
自分の体を自慢し合つてるように

●遊園地

◇ジェットコースター(過山車)
第一年
(A)「それて……今のカとうしたつて言うの？」
話しかけないて……氣分悪い
(B)「くるくる回るのはいいとして.髪の毛……」
髪か揺れて可愛かつたのになぁ
第二年
(A)「絶叫してたみたいたけと.何て言つて……」
聞いてなかつたよね.助けて~なんて
(B)「これつて脱線することは無いのかしら？」
そういえはカタカタ鳴つてたしね
第三年
(A)「前の女の子.失神しちゃつたみたいね……」
俺は演技しゃないかな~つて思うけと
(B)「ジェットコースターの面白さつてもし……」
おお.わかつてくれたんたね！
◇觀覽車
第一年
(A)「気持ちいい風ね 高いところてあたる……」
遠くの匂いを運んてくるみたいた
(B)「風て揺れた時.ちょつと驚いたわ 落……」
水無月ちんて怖いこと平氣て言う
第二年
(A)「ひひきの高校か見えたわね 落……」
見なかつたよ.残念たなぁ
(B)「觀覽車のトアか開いたら.楽しいかし……」
怖いなぁ
第三年
(A)「景色を眺めていたたけたけと.氣分良……」
水無月さんの顔はかり見ていたよ
(B)「時間を忘れちゃつたわ とつても良い……」
よし.もう一回乘ろうか！
◇メリーゴーランド(旋轉木馬)
第一年
(A)「私……なんていうか.たつ.耐えられ……」
それほと退屈たつたんたね
それほと恥すかしかつたんたね
(B)「ふう やつと落ち着いた」
回るから酔つてしまつたのかい？
顔色カ悪いね.飲み物買つてくるよ
第二年
(A)「くるくる回るは.メリーゴーラント……」
退屈たつて言いたいんたね
(B)「私たちの乗つていた馬車つて.シンテ……」
水無月ちんに近つけて良かつたよ
◇占卜館
(A)「あなたは占いつてものを信しるの？」
信しるわけかない
(B)「あなた.ニヤニヤしてるけと.良いこ……」
いいや.恐怖し笑顔しか作れないんた

◇バーチャルハザード(鬼屋體驗)
第二年
(A)「いつたいこれは何なの！さんさん碗……」
文句を言うけと楽しんてなかつた？
(B)「こんなのたつたら.お化け屋敷の方か……」
そ.そう……ごめんね
第三年
(A)「たた撃ちまくるたけと思つたらそれな……」
それか人氣の秘密たね
(B)「敵か撃つてきたとしたら.ちょつと怖……」
水無月さんを守らなくちゃならないな
◇オチール(跳樓機)
(A)「ちょつと聞きたいんたけと.落ちて……」
落ちる快感.わかんないかな
(B)「もう……落ちる時.髪か乱れちゃつたわ」
髪かフワシと来て.可愛いかしたよ
◇ナイトパレード(花車巡遊)
第一年
(A)「へえ 賑やかなのね まふしいわ」
最高のハレートたね
(B)「幻想的ね めすらしく感動したみたい」
俺もそうたよ
第二年
(A)「あの着クルミ着てる人たちつて.大變……」
それか仕事なんたから仕方ないよ
一度ていいから入つてみたいな
(B)「もうしきハレートも終わるね お祭り……」
胸かキューッと切なくなるんたよね
第三年
(A)「時間か止まつているみたいね……」
本當に止まつてるといいね
(B)「小さい子には.キャンティと風船のフ……」
水無月さんなら.混しつて貰えるよ

●スタジアム(球場)

◇野球(棒球)
第一年
「ねえ.野球を見ている間つて何をして……」
手に汗握つていれはいいよ
第二年
「2死満塁つて.投手カ危機なの？そ……」
2死満塁ならヒッチャーたよ
第三年
「もし.場外球か飛んてきたらとうする？」
俺に任せてくれよ
◇サッカー(足球)
第一年
「足たけしか使えないのは大變ねえ」
とつても器用たよね
第二年
「應援團か目立つわね これて試合か……」
必死に應援しているものね
第三年
「球か顔に直撃したけと……大丈夫かしら？」
ホールしゃなくて足か當たつたんたよ

●室內プール(室內泳池)

第三年
(A)「日焼けのこと氣にしなくて良いから……」
その水着.とつても似合うよ
(B)「室內フールつて.なせか落ちれないわね……」
案外静かないからね
(c)「満足するほと泳いた？疲れたなら……」
俺はまた泳きたいんたけと

●サーカス(馬戲團)

第一年
「人間業とは思えない妙技は認めなく……」
あれは人間しゃない.マシーンた
第二年
あのサルを使つた芸.なかなか面白か……
サルにハッヒを着せていたしね

●山

◇紅葉
第一年
(A)「う~ん 最高の氣分ね 何も言うこと……」
ほれほれする紅葉たね
(3)「この匂い……秋風か心地いいわ」
秋の匂いたね
第二年
(A)「この風景.私.前に見たことかあるわ……」
何か思い出の風景なのかな？
(B)「そうねえ 何か物足りないわね えつと……」
お茶とお果子しゃない？
第三年
(A)「紅葉つて.しつと見ていると他のもの……」
風流たよね
(B)「あきすきてあく紅葉のすきた紅かな」
な.何な言つているの？

●海

第一年
(A)「思つたより日差しか強いわね しゃ……」
背は泳けないんしゃないの？
(B)「ねえ.あなたつて.とんな水着か好きなの？」
水無月さんの着ているみたいなヤツ
第二年
(A)「あら.香はしい匂い 美味しそうに食……」
あつ.焼きハマクりた
(B)「あら.あそこにいる人 いい体してる……」
水無月さんの方か好みたけと
第三年
(A)「ハイかき田買つてきたわ イチコと……」
メロン
(B)「波かちょつと高いわね 流されたら……」
俺カ助けるから平氣たよ

白雪真帆

这一位隐藏角色其实并不算是十分隐藏的，因为她一直以来都会不时假扮着她的孪生姐姐白雪美帆来与主角出来约会的。不过因为她们的样子声音都是一样的，从表面上真的不能够辨认出她是哪一位。不过如此分辨她们两个人是非常重要的，因为她们的性格差别很大，在对话时效果会不同。

EVENT 条件一览表

编号	发生时间	感情条件	内容
1	2月4日情人节	心跳	真帆会假扮美帆来校送朱古力给主角，如果美帆的好感度也不低的话，主角会在“美帆”手上取得两份朱古力了。
2	2001年7月1日-8月31日	心跳	主角约美帆到海滩之时会穿着十分性感的泳装。
3	2001年11月3日	心跳	如在文化祭中选了“占卜屋”的话，真帆便可能来到校内为同学们占卜。
4	DISC3、4、5	心跳	与真帆在室内泳池玩时，真帆显出十分不满的样子来。
5	2001年12月24日	真帆告白必要EVENT	在平安夜时真帆约主角到铁塔一起聚餐，如果美帆的好感度高过真帆的话则会出现美帆而不是真帆
6	2002年2月24日	真帆及美帆达心跳	在当日主角送生日礼物之时(“选タロットカド”)，便会在美帆的家中撞破了孪生姐妹的秘密。
7	DISC4、5	心跳	主角在约会后被真帆邀请一起到快餐店吃东西。
8	2002年月1月1日后	心跳	在约会时真帆会改变发型。

追求技巧重点

要追求真帆的重点在于约会时的表现，在初时笔者建议玩者多重约会，即一早约定多个不同时间的约会，然后在约会当日才选择约定的地方。因为开始时她对主角：的好感度还不太高时，美帆或真帆一定会迟到，在这时只要留意一下迟到的对白，便可分辨出谁是真帆了。

如果是与美帆约会之时，尽可能选一些不会增加好感度的答案，因为她们二人的出现率是相对的，如果美帆的好感度比真帆的好感度低的话，真帆的出现率会比较高，而且如果选择一些游玩的地方(如卡拉OK、商店街或是游戏机中心)真帆的出现率也会相应增加。另外，因为真帆的特定EVENT并不多，所以最好每一EVENT都要取到。

在1999、2000到2001年初时，大家一定在小心的辨认她们二人，有时可能还要利用LOAD/SAVE来使真帆在约会中出现。

在对话的话题方面，最好选择一些比较流行、时尚等的答案，不太喜欢太小女孩的答案的。喜欢到的地方有“商店街”“卡拉OK”及“海”等可以游玩的地方。

美帆？真帆！

其实真帆在初期出现的机会十分低，大约只有10%左右的机会出现，可是当真帆的好感度比美帆高时，出现率便会相应增加，所以分辨出那人是谁，再答出适当的答案，是追求真帆的重点。

其实真帆在初期出现的机会十分低，大约只有10%左右的机会出现，可是当真帆好感度比美帆高时，出现率便会相应的增加，所以分辨出那人是谁，然后再答出适当的答案，是追求真帆的重点。

在约会前等待是，正常二人的对答都是一样的，是不能够分辨的，不过如果玩者超过一个约会而使玩者可以选择两个或以上的地方地点等待时，真帆与美帆二人的道歉语句是有很大分别的，要绝对留意。“美帆在道歉时不时会夹杂了有关妖精的事、而真帆却会以笑来掩饰。

另外，“美帆”为人比较温柔，而“真帆”的性格比较活跃，所以在对话时也会有很大的不同，例如美帆说话会比较柔和，而“真帆”则会比较激动而且表情会有十分大的变化。

真帆在2000年末开始会穿回自己的衣服，而“真帆”为人比较开放和跟随潮流，所以穿着得会比较入时，而且身材十分明显是比“美帆”还要好呢!

白雪真帆 ENDINGEPISODE

主角：“啊！白雪……”

白雪“你来了吗？这个时候叫你来，真对不起。吓了一跳吗？”

主角：“唔……有点呢。那么有什么事吗？”

白雪“唔……我有些事无论如何一定在毕业前要对你说的！你看，我和姐姐……是不是曾交换身份？那么……怎么说好呢……最初是因为有趣才交换身份的。”

主角：“唔？”

白雪“因为……可以与你十分接近……”

主角：“？？”

白雪“可以的话，我真想可以和姐姐交换身份。我很羡慕能读响之高校啊。我也曾想过转校，但是我怕你知道了我们常交换身份的话、会被你讨厌。”

主角：“怎会呢！”

白雪“唔……唔……。是不会那样吧！不过我很开心啊！我第一次觉得自己能在光辉高校就读是件好事。”

主角：“为何？”

白雪“因为，如果我一开始便在响之高校就读的话、可能不会遇到你。”

主角：“白雪……这就是说……”

白雪“等等……你知不知道光辉高校的传说。”

主角：“知，知道啊！在毕业那天如果有女子在校园外的那棵大树之下告白的话，那么，那对情侣便会永远幸福……”

白雪“……我喜欢你！”

主角：“……”

白雪“哈哈哈……果然是不行呢。像我这样的女孩。”

主角：“白雪……不，真帆！我也喜欢真帆你啊！”

白雪“真的？”

主角：“唔！是真的啊！”

白雪“我真是太狡猾了！”

主角：“是啊！”

白雪“你要说不是啊！”

主角：“对，对不起……”

白雪“嘻嘻，算了，我们要好好补偿以前的事！”

主角：“以前的事？补偿？”

白雪“是。以前我假扮美帆之事、今后在慢慢地补偿吧！”

主角：“是啊！”

在传说之树下得到了永恒的祝福……

END

注：在放学与女角一起回家时，可以按“R1”来选择女孩的称呼，不过不同亲密度时会有不同的称呼，如选择错误会使女孩子的好感度下降。

寿美幸——不幸的少女？

寿美幸可以算是整个游戏之中最为不幸的人，因为从小她便会遇上不少的意外，而且这些意外不是一些普通的意外，她所遇到的意外一定是大家意想不到的事情，不过最吓人的是在这些大意外之中她竟然可以没有大碍，真是奇迹！

EVENT条件一览表

编号	EVENT	发生时间	感情条件	内容
1	二人半分	幼年时	--	美幸在驮果子屋购买糖果之后不小心掉地上，主角：好心分了一半给她。
2	大吉	幼年时	--	主角：在每一二日神社的右上方求签时，突然撞到美幸，而她似乎十分慎重的看着她别所抽签。
3	电话之不幸1	DISK2(随机出现)	--	当主角正打算打电话给美幸约会之时，突然美幸挂线，似乎是美幸的猫儿正在捣蛋，出现几率为16%。
4	电话之不幸2	DISK3/4	--	当主角正打算打电话给美幸约会时，突然美幸挂线，似乎又是猫儿在捣蛋，出现几率为16%，以及要出现EVENT3之后才出现。
5	电话之不幸3	DISK5(随机出现)	--	当主角正打算打电话给美幸约会时，突然挂线，似乎又是猫儿在捣蛋，出现几率16%，以及要出现了EVENT3及4之后才出现。
6	神之礼物	DISK2/3/4	友好以上(随机出现)	与美幸约会时有10%可以遇到的EVENT。主角在与美幸约会时竟然一次意外也没有出现，究竟是好运还是不幸。
7	早上货柜车大突击1	DISK2/3(随机出现)	友好以上	在平日实行指令时有10%可以遇到美幸在返学之时被一架货柜车撞倒之后竟然还可以站起身主角打招呼。
8	早上货柜车大突击2	DISK4/5(随机出现)	友好以上	在平日实行指令之时有10%可以遇到美幸在返学时竟然没有意外还过来向主角：打招呼，不过之后被一架货柜车撞倒。
9	雪山上遇难	DISK3/5(12月1日--2月28日)/	心跳以上	在山上滑雪约会之时，竟然遇上大意外！
10	游乐场意外事件	DISK4(3月1日至5月30日)/	普通以上	主角与美幸在游乐场的观览车约会时，美幸竟然跌倒了。
11	水之不幸?	1999年8月18日/2000年8月16日/2001年8月15日	友好以上	主角加入网球部之后，在夏合宿之时突然发生的事件，正在洗脸的美幸突然水龙头破裂了。
12	看见宇宙人啊!	2000年9月20	友好以上	在第二年的修学旅行时，美幸正打算约主角在第二天一起外出，突然说看见UFO
13	带给你不少麻烦	2000年9月21日	--	发生了EVENT12之后，在第二天观光时，为拯救美幸而与动物武斗之后所发后的EVENT，她十分感激主角，因为他可以为这个不幸的女孩子而不顾一切。
14	取得大吉啊	2001年1月1日	--	发生了幼年EVENT2才会发生的事件，在第二年元旦之时，突然想起以往的事。
15	一人一半	2001年7月22日	友好以上	发生了幼年EVENT1才会发生的事，在缘日时，美幸想起以前曾分糖果给她，不禁回想以前，而现在两人在吃雪糕。
16	破坏之神?!	2001年11月2日	心跳以上	在第三年决定文化祭时主角投一票之后，在准备之时发生的。在文化祭之前，美幸一个不小心把整个舞台弄坏，之后主角与美幸两人一起把舞台弄回原状。
17	圣诞意外	2001年12月24日	寿告白必须事件	在每三年主角与美幸一起到伊集院美的家中参加圣诞节，而二人去花园时，突然树枝断了，主角在危机一发时用身体为美幸挡去了这个大树枝。

追求心得

追求寿美幸看起来简单、其实要取得全部EVENT是十分困难的，因为有不少EVENT是随机出现的、要有一定的运气才可以全部取得，而一些固定EVENT一定要全都拿到、最后的EVENT17更是最重要的指标。

生日礼物

第一年：のびのび宇宙人人形

第二年：幸运を呼ぶペンダント

第三年：ラブラブスター人形

寿美幸ENDINGEPISODE

？？？？“喂！等等……求求你！”主角：“唔？阿寿、我以为会见不到你啊、究竟有什么事？”

寿：“唔……”

主角：“你没事吧？”

寿：“……没事……没事……毕业礼是不是已经完了？”

主角：“是、是啊。真是可惜呢、不能及时赶到。”

寿：“是吗……但是太好了，我能赶得及……”

主角（究竟阿寿有什么事呢？虽然有点失魂落魄但好像比平时精神呢！）

寿：“这里好了……”

主角：“寿？”

寿：“呜……”

主角：“做、做什么啊！寿？你没事吧？究竟有什么事呢？”

寿：“有很多事发生了啊！我好像那个网球手拉利般、先被货车撞倒……以为自己就这样完了的时候、怎知被人搬上车，当车子停了之后本想下车时，却又跌落河里。之后、又被一个不认识的老伯伯钓上来……还有很多很多事呢……总之、发生了很多现在还有点想不通的倒楣事啊！！”

主角：“寿……”

寿：“但是，但是……美幸、很努力啊！我想神会这样称赞我……。这是神给我的试练吧！是在看看美幸我有没有资格可以得到幸福，也一定在看着美幸我是不是没有泄气、不断地努力的。”

主角：“寿：，这是怎么一回事……”

寿“最后，美幸也终于赶到了。虽然不能参加毕业礼，但是，我可以再见你啊！”

主角：“！？”

寿“我已经没有什么可怕了，所以我要把我心中的话说清楚……美幸喜欢你啊！”

主角：“寿……”

寿“不……我已经知道答案了。没有人愿意和像我这样常常发生怪事的倒楣女子在一起的。可是，不说的话……这会是美幸我一世的不幸啊！所以…所以……”

主角：“……我也喜欢寿你啊！”

寿：“耶？你在说什么？”

主角：“我说，我也喜欢阿寿你啊！”

寿：“但是、和美幸我在一起的话……”

主角：“当我和美幸在一起的时候是幸福的。”

寿：“我很开心啊！美幸我……美幸我是最幸福的！”

在这时传说之钟突然响起来、就像正在祝福着两人一样……

寿：“呀！不响的传说之钟……”

主角：“已经过了很多倒楣事了，相信今后会变得更好的！”

寿：“唔！是的话便好了。”

主角：“奇迹也发生了、一定没事的。”

寿：“唔、是这样吧！那么、我们去玩吧……”

主角：“危险啊！阿寿：！”

在这时突然传说之钟由上方掉下来……

寿：“啊！”

寿：“啊！钟掉了下来……”

主角：“吓我一跳呢……”

寿“怎…怎…怎…怎么办才好啊！钟都已经烂了。传说是不是会没有了？”

主角：“总之，响了便可以了！”

寿：“是吗？”

主角：“是啊！”

寿：“是吗？多谢你！美幸我是最幸福的！”

END

注：称呼次序为“○○(姓)さん”、“○○(名)さん”、“○○(姓)”、“○○(名)”、“○○(姓)ちゃう”、“○○(名)ちゃう”。(从小到大排列)

另外一提：买一套心跳原装游戏就可以得到一个IP CODE，然后玩者便可以上“www.hibikino.net”，这是KONAMI的HOMEPAGE，在这儿玩者可以先登录自己的数据，这样玩者便正式“入学”了，玩者可以在这里与网上的各人倾谈心得，而且还可以在这里得知最新的有关《心跳回忆2》的资料，而登记是完全免费的。)

攻略结束。(由于篇幅有限，本刊只为大家奉献一部分女角的详细攻略，请大家谅解。)

MESSAGE BEST SELECT DATA（寿美幸）

●中央公園

◇並木道

第一年

(A)「木の名前とか詳しい？」

「實は,恥すかしいけど全然知らな……」

(B)「ん,何たー？う,うわー,毛蟲か靴にー！」

「動かないて,今取ってあけるから」

第二年

(A)「この道ずいふん長いよね」

「うん,ちょっと長すぎて呆きちゃ……」

(B)「あれっ？何かヘトつて首筋に……」

「上向いてなくて良かつたね,顔に……」

第三年

(A)「並木道を寫生してる人かチラホラいるねー」

「よくあんな退屈ことしてるね」

(B)「クシュンッ！あれー,何かクシャミ……」

「胡椒の木が側に生えてるとか？」

「誰かか噂さんのしてるんたよ」

◇噴水池

第一年

(A)「鯉つて人か寄つたたけて,急に集まつ……」

「コチャコチャと不氣味たよね」

(B)「んー,なんかさつきから,殺氣を感……」

「それつて,洒落のつもり？」

第一年

(A)「噴水の側って,何か氣持ち良いよねー」

「上を見ると虹か見えたりして綺麗」

(B)「一休みして,ジュースても飲もうよー……」

「ゆっくりてきるからどこかへんチ」

第三年

(A)「どうしたの？しーつと噴水眺めたり……」

「水の動きって不思議たなーつて思」

「いや,別に,たたホーつとしてたたけ」

(B)「あーん！クレイちゃん,池に落つこ……」

「ちょつと待つてて今取つてきてあ」

◇櫻花季節

第二年

(A)「うわー,滿開たねー　空かヒンクたよー」

「今しか樂しめない風景なね」

(B)「ねう,ねえ　桜の花見るとー,何思い……」

「桜餅」

第三年

(A)「ねえ,滿開の桜見つめて,何考えん……」

「いや,春たなーつて,シミシミ感……」

(B)「お花見の用意,してくれは良かったー」

「お弁と飲み物買つてここて食べ……」

●美術館

◇平日

第一年

(A)「ふーむ,これか芸術つてやつてすかねー？」

「うーん,實は俺も良く判んないん……」

(B)「うーん,ますとこから見てまわろうか？」

「壽さんの好きな所からていいよ」

第二年

(A)「ねえ,あの壽つて,とんな意味あるの？」

「意味はともかく悲しい感しかするよね」

(B)「はにやー,あんな壽なら,美幸にたつ……」

「誰にもそう感じさせるところか凄……」

第三年

(A)「あの壽見てると,何たか幸せって感じ……」

「本當たね,元氣か出てくる氣かするよ」

(B)「美幸ねー,あの何たか氣に入ちゃったー」

「うん,元氣ていいよね」

◇彫刻展

「あははは,あーんなヒョローとした人……」

「そう,知り合いにいるけとな」

◇ガラス工藝展(玻璃工藝展)

「うわー,あんなガラスもあるんたー……」

「ははは,メルヘンチックなこと言うね」

●植物園

第一年

(A)「ここには,よく來るの？」

「いや,滅多に來ないよ？」

(B)「あ,いやたー！鳥か足に絡まつてるー！」

「動かないて,今取つてあけるから！」

第二年

(A)「ねえ,とこに行こうか？」

「もう少し熱帶植物を見ようよ」

(B)「あ,あの變わつた花知つてるー！え……」

「極樂鳥花って言うんたよ」

第三年

(A)「あ,いつたーい！刺か,刺かささつ……」

「舐めときゃ直るよ,刺くらい」

(B)「ねえ,とんな花か好き？」

「ひまわりのような元氣てカ強い花」

●神社(緣日)

第一年

「とうかなー？この浴衣似合うかなー」

「すこく似合ってて,かわいいよ」

第二年

「えへへー,可愛いてしょ,この浴衣？」

「壽さんか着てるからいいんたよ」

第三年

「とうかしたのー,しっとこつち見ちゃ……」

「浴衣姿の壽さん,すこく可愛いな……」

●タワー(鐵塔)

第二年晴天

(A)「霧かかかつたみたいに見えねー,こ……」

「かえつて遠近感か出て迫力あるよね」

(B)「しゃあ,そろそろ降りようよ　ても……」

「氣にしなくても大丈夫たつて」

第二年雨天

(A)「やつはり,遠い所は見えないねー」

「近くを見るつていうのは？」

(B)「ねえ,學校,覗いてみない？」

「面白そうたね　見てみようか」

第三年晴天

(A)「水平線か丸いつて本當たねー」

「空との境かくつきりすると特にそ……」

(B)「あーあ,何か見たいと思つたところ……」

「俺,高所恐怖症たから見えない方……」

「壽さんと一緒たとこの程度じゃ驚……」

第三年雨天

(A)「雨の景色つて憂うつになるねー」

「いやいや,俺はウキウキするかな」

(B)「ごめんねー,美幸のせいて雨になつち……」

「壽さんと一緒たつたら天氣はとう……」

●スケート場(溜冰場)

第一年

(A)「あんな細い刀の上に立つなんて,不自……」

「ても,滑れるようになるととつて……」

(B)「スケートにはイヤーな思い出かあるん……」

「嫌なこと忘れて,今日は樂しい思……」

第二年

(A)「スケートは得意なのー？」

(運動數值十分高)

「スヒートスケートなら相當なもんたよ」

(運動數值平均)

「人並みに樂しめるつて言う程度だよ」

(運動數值十分低)

「自慢じゃないけと,全然ためたね」

(A)「ねえ,ねえ,とのスケート借りたらい……」

「女の子はフィキュアスケートカ無……」

第三年

(A)「みんな,とーうしてあんなにスーイス……」

「別にうまく滑れなくたつて樂しけ……」

(B)「とうしてあそこて手を放したの？」

「多分もう一人て滑れる思つたからさ」

「なんとなくホーつとしてたら自然に」

●コンサート(演唱會)

KNM交響樂團 ▼

劇團死期「歌舞伎座の怪人」 ▼

SPEECH

アオシス ▼

T.M.レクリエーション

GLOY

●ショッピング街(商店街)

◇フティック(時裝店)

第一年

(A)「あの服,とうかな？美幸に似合いそ……」

「いいね,すこく目立つよ」

(B)「し,試着してたら,やふけちゃったー！」

「氣にすること無いよ,よくあることさ」

第二年

(A)「このシャツ可愛いんたけど,チョーッ……」

「そんなに可愛いと思わないな」

(B)「うわーん,服,取ろうとしたら,棚こ……」

「怪我はない？店員さん呼んてくるね」

第三年

(A)「とれかいいか迷つちゃうなー」

「今著てるその服の方か壽さんらし……」

(B)「……なーんか嫌一な予感かするから……」

◇ファンシーショップ(小物店)

第一年

(A)「何を買つたらいいんたろー？うーん……」

「ハつと見て,クつと來た物にすれ……」

(B)「さつき,「不幸から貴方を守る身代わ……」

「壽さんかピンと來たんならきつと……」

第二年

(A)「ねえ,美幸にとんなアクセサリーか似……」

「可愛いキャラクターのペンダント」

(B)「さーて,問題てーす！今,美幸はど……」

「キャラクターグッスコーナー」

第三年

(A)「あのさー,とれを買つたらいいかな？」

「變裝に必要なヘアの帽子かな」

(B)「ねえ,あのコアラのぬいぐるみ可愛い……」

「そう思つたら,近寄らないことたよ」

「本當た,何か企んたような目つき……」

◇シャンク(中古店)

第二年

(A)「うーん,ここつて何を買う所なのかなー？」

「我々電腦マニアの夢を買う所さ」

(B)「うつ,あつ,突然頭痛かつ！」

「大丈夫？何か原因かあるよ,見……」

第三年

(A)「さつきからー,周りの人か美幸をシロ……」

「普通,女の子カ來ない場所たから……」

(B)「あーん,せつかく良いアイテア出てる……」

「ちょつと待つてて,今探してあけ……」

●カラオケBOX(卡拉OK)

第一年

(A)「とんな歌,唄うの？」

「當然,最新ヒット曲オンパレードたよ」

(B)「あれー？曲,止まつちゃつた……」

「サー,壽きはあカヘラて！」

第二年

(A)「あー,思いつきり歌つたら,何たかす……」

「カラオケつて,ストレス解消にな……」

(B)「あれ？なんか,次の曲,美幸か入れ……」

「知つてるから,代わりに唄うよ」

第三年

(A)「とうかな？美幸うまく唄えたかな？」

「いや凄い,オリシナルを超えたよ」

(B)「ね,ねえ,惡いんだけど今日はもう出……」

「いいけと,もう一曲唄つてからね」

●ゲームセンター(GAMECENTER)

◇ヒテオゲーム(遊戲機)

第一年

(A)「ねえ,一緒にあの格鬥ゲームやらなーい？」

「お手柔らかにね,俺弱いんたこう……」

(B)「ねえ,むこうのクレちゃんの人形,……」

「あんまり自信なんけと,やってみるよ」

第二年

(A)「とのゲームやるのー？」

「ひたすら撃ちまくりのシュー……」

(B)「あーあ,絶好のポシションの最後のク……」

「同じ物か別の場所に無いか探して……」

第三年

(A)「みんな一人て默々とゲームやつてるねー」

「レーシンクゲームとかは違うよ」

(B)「いつもいい所までいくのに,途中ボロ……」

「氣合か足りないんだよ,多分」

◇メタルゲーム(彈珠機)

第三年

(A)「こういうのつてー,見ててもつまんない……」

「コインを現金だと思えは結構樂し……」

(B)「うーん,25連敗……　美幸の賭けた……」

「店始まつて以來の連敗記錄かも知」

MESSAGE BEST SELECT DATA（寿美幸）

●ボーリング場(保齢球場)

◇ボーリンク(保齢球)

第一年

(A)「また.カーター…… ねえ.美幸のフ……」

・せめて両手てホール持つのは止めよう

・せめて二.三歩ていいから助走を……

(B)「美幸自分ても器用たつて感心するよー……」

・いや.本當に初めて見たよこんなの

・あれたけ殘つてれは次はとつかに……

第二年

(A)「美幸.少しはフォーム.様になつてき……」

・本當に.フォームたけならプロ顔……

(B)「あーあ.珍しく真つ直く爾かつたのに……」

・とこ狙つても同じたよ.壽さんの場合

第三年

(A)「うわー.やつたー.ストライクたー！……」

・まくれとはいえ.凄いね.全部倒す……

(B)「ねえ.美幸か投けると.とうしてすく……」

・不思議なホール投けるから機械か……

◇ヒリヤート(桌球)

第三年

(A)「あ.いつたーい！突いた玉おてこに……」

・大丈夫.痛くない.壽さん？

3年目B

「うわぁー.とうしよう？台に穴開け……」

・大丈夫.穴を塞いた跡他にも澤山……

●映畫

リハーサルウェポン4

沈沒船戀物語

フライベート・ライオン ▼

マルハケトン

LAコンチネンタル ▼

劇場版アニメ コットリラーVS二大帝國

●水族館

◇平日

第一年

(A)「ねえ.ねえ.氣のせいかなー？大水……」

・うん.水槽かあつてよかつたね

(B)「ねえ.海の生き物はとんなのか好き？」

・ヒトテには何故か親しみを感じるな

ペンキンショー(企鵝SHOW)

第二年

(A)「うーん.とうやつてあんな芸仕壽むの……」

・調教師に何か弱みても握られてる……

(B)「ねえ.ねえ？ペンキンつてー.何て……」

・暑かりなんたよきつと.ちょつと……

・寒い海の方か魚は美味いつて言う……

第三年

(A)「ねえ.ねえ.ペンキンつて卵から生ま……」

・そうたよ.卵を暖めるオスの映像……

(A)「一匹たけ.すごーく偉そうなペンキン……」

・ホスしゃないかな？

●動物園

第一年屋內

「うーん とうして夜行性の動物つてい……」

・僕昔ちか夜更かしなのと一緒しゃ……

第一年屋外

「ねえ.ねえ.動物園つて.好き？」

・今はそうてもないけと.たまには……

第二年屋內

「好きな爬蟲類つている？」

・カメはわりと好きかな

第二年屋外

「ねえ.ねえ.好きな動物つてなに？」

・キリンを見ると.何故かホツとするな

第三年屋內

「ねえ.さつきから何見てんの？」

・いや.あの鹿の餌.美味しそうた……

第三年屋外

「美幸もライオンみたいに草むらに寢轉……」

・いいねそれ俺もそうしたいよ

●遊園地

◇シェットコースター(過山車)

第一年

(A)「あれー？もしかしてー.恐かつたの？」

・まさか.スリルか足りないくらいさ

(B)「あ.あれ？また.美幸のせい？」

・事故に巻き入まれなくて良かつたね

第二年

(A)「なんたかあつという間たつたねー」

・うん.物足りないからもう一度乘ろう

(B)「すこく樂しかつたー ねーねー.もう……」

・よし.今すく並ほう

第三年

(A)「あーあ.とうせなら.一番前に乘りた……」

・やつはり.一番前か樂しいよね

(B)「何か嫌な予感かしてたんたけと.何も……」

・壽さんと一緒たとスリル滿點て樂

◇觀覽車

第一年

(A)「觀覽車つて.時間かゆつくりと流れるよね」

・動きか單調たからちょつと飽きるよね

(B)「ふう.やつと降りられたつて感しー……」

・壽さんと一緒たつたから樂しかつたよ

第二年

(A)「すつごく良い眺めたつたね？」

・實は高所恐怖症てそれところしゃ

(B)「ねえ.ねえ.ねえ.途中て氣かついた……」

・えー！？それてよく落つこちな

第三年

(A)「ごめん.美幸ちょつと酔つちゃつたみ……」

・しゃあ.あつちのヘンチて少し休もう

(B)「觀覽車つて.とうしてこんなにゆつ……」

・早いと絶叫マシンになつちゃうよ

◇メリーコーラント(旋轉木馬)

第一年

(A)「まさか.木馬の首かポロつと折れねな……」

・古くなつてたんたよ.壽さんのせ……

(B)「今の樂しかつた？」

・うん.壽さんと一緒たつたからね

第二年

(A)「あね？何ほんやりしてるの？」

・何か.ロマンチックたつたなつて……

(B)「あ.痛てててて.メリーコーラントて……」

・うん.寶くしに當たるより難しい……

◇占卜館

第一年

(A)「占いつて信しる方？」

・いいことは氣休め.惡いことは戒……

・實は全然.單なる冷やかしさ

(B)「うーん.とうして美幸の方は.結果出……」

・聞かない方か身のためたつて思つ……

・さあ.調子ても惡かつたんたよきつと

◇ハーチャルハサート(鬼屋槍擊)

第二年

(A)「これつて要はー.SF戰爭ごつこたつ……」

・そうたね.上手いこというね

・ていうか.巨大な体感ケームたね

(B)「さつきのソンヒ.美幸はつかり.狙つ……」

・それはそれて樂しかつたんしゃない

第三年

(A)「今の樂しかつたー？」

・うん.まあまあつて所かな

(B)「戈たたたた.何て美幸.ああいう時……」

・それより.大丈夫？怪我はない？

◇オチール(跳樓機)

(A)「なんかー.お腹のあたりか變な感した……」

・それは無重力体驗つてやつたね

(B)「ねえねえ.おつこちる時一瞬.死ぬと……」

・今までの人生か走馬燈のように驅……

◇ナイトハレート(花車循遊)

第一年

(A)「綺麗たねー……」

・まるて夢を見てるみたいたね

(B)「ねえ.とうして美幸たちの前過きると……」

・判らないけと.舞台裏も見るれて……

第二年

(A)「何かさー.見てるたけて.幸せつて感じー」

・日常生活か嘘のように感じられるね

(B)「すこい綺麗…… 雨しゃなくて.ホン……」

・そうたね.ラッキーたね

・俺か晴れ男たしゃからかな

第三年

(A)「すつごくロマンチックタねー」

・そうたね.すつとこのままたとい……

(A)「こんなに綺麗なのに.なんて夏しかや……」

・いつもやつてるよありかたみか無いよ

・そうたね.いつもやつてれはいい……

●サーカス(馬戲團)

第一年

「イヤー.樂しかつた.ねえ.何か一番……」

・空中フランコさ

・象やライオンの曲藝かな

第二年

「ライオンかいきなり突進してきた時は……」

・スリルか味わえて良かつたしゃない

●スタジアム(球場)

◇野球(棒球)

第一年

「クランドつて予想以上に廣くつて.選……」

・たけと歡聲とか.臨場感か桁違い……

第二年

「こつから觀てるとさー.選手か何にも……」

・確かにヒットかないと外野の選手……

第三年

「とうせなら美幸.あつちのネットの裏……」

・スタントと違つてホールふつから……

◇サッカー(足球)

第一年

「あれー？今.コールにホール入つた……」

・何てたろうね？ても何かあるん……

第二年

「廣すきるのかなー.クランド 思つた……」

・ても.サポーター同士の一体感か……

第三年

「何たか周りの人たちか美幸をニランて……」

・ここつて相手チームのサポーター……

●室內プール(泳池)

第三年

(A)「この水着.とうかな？」

・うん.すこく可愛いよ.壽さん

(B)「室内フールつて.サウナとかー.普段……」

・錢湯も水着着用て混浴にすれはい……

(C)「やつはり.止めときゃよかつたー……」

・それは本當にスリリンクたつたね

●山

◇紅葉

第一年

(A)「うわぁー.見て.見て向こうの山.山……」

・山盛りのイクラ丼つて感じたね

(B)「道か全部かさー.ハテハテの絨毯みた……」

・コロコロ轉かつて行つてみたくなるね

第二年

「うーん.何て紅葉狩りつていうのかなー？」

・人食い紅葉ても退治するのかな？

・わさわさ山奥に入り込んて樂しむ……

(B)「うっつ……なんたー.この變な匂いー？」

・銀杏の匂いのことかな

第三年

(A)「そういえはさー.紅葉の天ふらつて……」

・氣分たけて別に美味しくないんじ……

・食べたことないから想像もつかないよ

(B)「紅葉を見上けなから見る青空は格別つ……」

・上を向きなから歩くと氣分か違つ……

◇スキー(滑雪)

第一年

(A)「ねえ.美幸のウェア.とー？」

・凄く似合つてて可愛いよ

・最新のウィアたね格好いいよ

(B)「スキーは得意な方？」

・いや.恥かしいけと實は全然ため……

第二年

(A)「わー.また誰も滑つてない新雪つて氣……」

・とりあえす雪合戰てもしようか？

(B)「美幸.スキーに來るたひ.思い出すこ……」

・昔は昔.今日は樂しい思い出作ろうよ

第三年

(A)「このウェあとう思うー？」

・似合つてて可愛いと思うよ

(B)「あーんなにコフのある所.美幸に滑れ……」

・ゆつくり焦らす行けは大丈夫

●海

第一年

(A)「海ては.泳く派.甲羅干し派.それと……」

・波打ち際て遊んてるのか最高たよ……

(B)「ねえ.ねえ.あの黑い影つて.もしか……」

・黑い影？そんなの日の錯覺たよ

・さあ.潜水艦ても通つてるんじゃ……

第二年

(A)「うーん.海にフカプーカ浮かんてると……」

・生命の起源は海にあるつて言うからね

(B)「ねー.素朴な疑問なんたけとー.海の……」

・岩塩の中の成分か解けるからたよ

(C)「ねえ.さつき何か足にベトーつて觸れ……」

・やつぱり.出るんたね.この季節……

第三年

(A)「あ.痛つ！あー.貝殼て足切つちゃ……」

・大丈夫.肩貸そうか？

(B)「美幸ね.海て泳くたひ思い出すんたー……」

・昔は昔.今日は樂しい思い出作ろうよ

攻略透解

EVENT	發生的地方	問題	答案	對主角能力的變化
1	ひびきの高校前	ここ、 ひびきの 高校だっけ。	「かすみおねーちゃんも、 ここに入學するのかな？」 「はやくここで、 べんきょうしたいなぁ」	容姿UP 文系・理系UP
2	大きな看板	きれいな おねーさんだなぁ	「この人、テレビで見たことあるぞ」 「でも、かすみ おねーちゃんの方がきれいかな」	藝術UP 藝術・容姿UP
3	茜宅入口	おっきなおう ちだなぁ。だれか すんでるんだろ？	「があるぞ」 「のぞいちゃいけないよね」	雑學UP 容姿DOWN BONUS UP
4	シーソー	シーソーかあるぞ。	「あそぼうかな」 「ブランコの方がいいや」	運動UP 沒有變化
5	ブランコ	ブランコかあるぞ。	「あそぼうかな」 「ブランコの方がいいや」	運動UP 沒有變化
6	華澄宅前	かすみおねーちゃんち		
7	光宅前	光ちゃんち		
8	光宅裡空き地	空き地たぞ。	「ふつうの空き地だね」 「ダカンの上でうたでも...」	沒有變化 藝術UP
9	犬がいる家	犬がいる...。	「こわぞうないぬだな...」 「おと變化なしいいぬだなー」	沒有變化 沒有變化
10	神社	なにをおね がいしよーかな？	「せいせきがありよーに」 「これからもけんこうでいられますよーに」 「これからもみんな といっしょにいられますよーに」	文系・理系UP 体力UP・ストレスDOWN 雑學・容姿UP
11	神社裡	じんじゃのうらかわ...。	「ここ、よるとおると 、ちゃょっとこわいんだ」 「カベにらくかきしちゃおっかなー」	 根性UP 藝術UP
12	橋の下	はし下だ。ここなら 、だれにもみ つからないかな？	「かすみおねーちゃんに もみつからないかな？」 「ひみつきちでもつきりたいな」	BONUS DOWN・根性UP 藝術、雑學UP
13	小學校	ひびきの小學校だ。	「はやきかっこうはじまらないかなー」 「もっとやすみかながいといいのに」	文系・理系UP 体力・雑學UP
14	圖書館公園花壇	きれいな お花かさいてる。	「きもちがやすらぐなー」 「だれかお手入れしてるんだろ？」	ストレス DOWN 沒有變化
15	圖書館公園的時鐘	隨著時間的更改而有所改變。		
16	ショベルカー	ショベルカーだ！	「かっこいー」 「うんてんしたいなー」	容姿UP 雑學UP
17	立ち入り禁止	入っちゃタメみたい。	「しょうかないね」 「つまんないのー」	BONUS UP 運動UP
18	洋服屋	ようふく屋さんた。 容姿UP		
19	クリーニング屋	クリーニング屋さんだ。		藝術UP
20	古本屋	するい本が たくさんあるぞ。	「むずかしそうな本もあるぞ。」 「ゴミ屋さんかな？」	文系UP 雑學DOWN
21	工務店	木とか，のこぎりかおいてあるぞ。なり屋さんだろう？		
22	スーバー	スーハーた。	「たまに，おつかいでくるん」 「そういえば，おなかすいたなー」	BONUS UP 体力UP
23	電氣屋	でンき屋さんだ。		
24	和菓子屋	おまんじゅう をうってるおかし 屋さんだ。	「ここのトラやき，おいしんだよね」 「ほく，トラやきの方がすきなんだ」	体力UP 沒有變化
25	洋菓子屋	ケーキ屋さんだ。	「ここのケーキ，おいしいんだよね」 「ほく，ドラやきの方がすきなんだ」	体力UP 沒有變化
26	洋服屋、寢具屋 、漢方の店	お屋かならんでるぞ。えーと，ようすく屋さん，ふとん屋さん，くすり屋さん，くすり屋さんか。		

←幼年编事件对答表 ↓

EVENT	發生的地方	問題	答案	對主角能力的變化
27	電氣屋，肉屋	でんき屋さんと， 肉屋さんだ。	「おにく，たいすき」 「おにく，きらい」	体力UP 沒有變化
28	酒屋，魚屋	酒屋さんと ，魚屋さんだ。	「さかな，たいすき」 「おさけ，たいすき」	体力UP 体力DOWN 根性UP
29	豆腐屋，菜屋	あとうふ屋さんと ，くすり屋さんた。	「あとうふ，たいすき」 「あくすり，きらい」	体力UP 理系 UP
30	本屋，八百屋	本屋さんと ，八百屋さんだ。	「ピーマン，たいすき」 「にんじん，たいすき」 「ピノキオ，たいすき」	体力UP 体力UP 文系UP
31	花屋，ケーキ屋	お花屋さんと ，ケーキ屋さんだ。	「おはな，たいすき」 「ケーキ，たいすき」	容姿UP 体力UP
32	映畫館	今，なんの映畫やってるんだろ。アニメとかやらないのかな？		
33	ひびきの站前	ひびきの站だ。	「たには，どこかにいきたいなー」 「でんじゃ，こないかなー」	運動UP 理系UP
34	站前的時計	隨著時間以變化。		
35	居酒屋	まえにお父さんか， ここはお父さんのい こいのばなんだぞっ て，いってたっけ。	「ぼくも入りたいなー」 「いこいのばってなんだろう？」	文系・理系 DOWN 雑學 UP
36	ラーメン屋	ラーメン屋さんだ。	「うーん，いいにおい」 「ほきばゴハンの方がいいな」	体力 UP 体力 UP
37	大根畑	當蘿蔔生長時		理系UP
		當蘿蔔生長 之時澆本蘿蔔	「すいふんおおきな大根だなぁ」(第一天) 「もっとおおきくならないかなぁ」(第一天) 「ずいふんおおきな大根だなぁ」(第二天) 「もっとおおきくならないかなぁ」(第二天) 「ずいふんおおきくならないかなぁ」(第三天) 「もっとおおきくならないかなぁ」(第三天) 「ずいふんおおきな大根だなぁ」(第四天) 「もっとおおきくならないかなぁ」(第四天)	沒有變化 沒有變化 沒有變化 BONUS UP 沒有變化 BONUS UP BONUS UP BONUS DOWN

(註：BONUS是代表各女角對玩者的好感度。)

其他路人的对答表

老公公的對話			
發生的日子	對話	回答	數值變化
第一日	おー,ほうや。 ほうやは畑任事は好きかな？	「きらいじゃないよ」 「あんまりやりたくない」 「みてるのはすきだよ」	運動・根性UP 容姿UP 雑學UP
第二日	おー，ほうや。 ほうやはどんな 花が好きかな？	「ひまわり」 「バラ」 「すみれ」	運動・藝術UP 容姿・藝術UP 雑學・藝術UP
第三日	おー，ほうや。 學校か早く始まって 欲しきないか？	「はやくはじまってほしい」 「ずっとやすみでいい」 「もうしばらくやすみがいい」	文系・理系UP 体力UP 根性DOWN 体力UP
第四日	おー，ほうや。今度 ，畑に何を植えたら 良いと思う？	「まめ」 「いちご」 「おはな」	雑學UP 藝術UP 容姿UP
每日	おー，ほうや。 ほうや相撲は好きか？	「うん！だいすきだよ！」 「うーん，そんなにすきじゃない」 「プロレスのほうがすき」	運動・根性UP 容姿UP 雑學UP
每日	おー，ほうや。この畑にも， もうすぐ家がたつんじゃぞ。	「えー！？」 「カッコイイいえがいいな」 「ふーん，そうなんだ」	根性UP 容姿UP 沒有變化

老婆婆的對話			
發生的日子	對話	回答	數值變化
第一日	あやー， 今日はええ天氣じゃねー。	「あったかくていいね」 「はれてると，そとでべていいよ」 「あめでもなかであそべるよ」	体力UP 運動UP 雑學UP
第二日	ひょっひょっひょっ， ぼうは好き嫌いしてないかい？	「きらいなもの，ないよー」 「やさい，きらいー」 「きらいでもたべるよ」	体力UP 沒有變化 根性UP
第三日	ひょっひょっひょっ， ぼうをみてると，若い頃 のじさまを思い出すなぁ。	「カッコイイひとだったんだ」 「げんきなひとだったんだ」 「あたまのいいひとだったんだ」	容姿UP 運動UP 雑學UP
第四日	ひょっひょっひょっ，あたしゃ ，お茶にお花に 日本舞踊もできるんだよ。	「すごーい」 「にほんふよーってなに？」 「ふーん，お習字は？」	容姿UP 藝術UP 文系UP
每日	ひょっひょっひょっ ，いつもなにして遊ぶのかい？	「おにごっこ」 「かくんぼ」 「ままごと」	運動UP 雑學UP 容姿UP
每日	ひょっひょっひょっ ，ぼうは昔話はしっとるかの？	「ももたろうはしってるよ」 「つるにおんかえしはしってるよ」 「シンデレラはしってるよ」	文系UP 雑學UP 藝術UP

主婦的對話			
發生的日子	對話	回答	數值變化
第一日	あら，こんにちわ， あんまり走って，轉ば ないようにね。	「あるきからいじょうぶ」 「ころんでもへいきだもん」 「ころばないようはしるもん」	容姿UP 運動・根性UP 運動・藝術UP
第二日	あら，こんにちわ お休みの間にど こかに行かないの？	「いえでゲームしてる」 「ゆうえんちにいきたい」 「やまにいきたい」	理系UP 運動UP 体力UP
第三日	あら，こんにちわ， たまには勉強もしてる？	「こくごのべんきょうはしてる」 「さんすうのべんきょうはしてる」 「ぜんぜんやってない」	文系UP 理系UP 体力UP
第四日	あら，こんにちわ， 菓子ばっかり食べ てたりしない？	「おかしはそんなにたべないよ」 「おかし，すきだからたくさんたべるよ」 「おかしはずんずんたべないよ」	体力UP 沒有變化 根性UP
每日	あら，こんにちわ， いつも早起ちゃん ときしてる？	「はるやすみだからねてるよ」 「ちゃんと，はやおきしてるよ」 「おかあさんにおこされるよ」	体力UP 根性UP 体力UP，根性DOWN
每日	あら，こんにちわ， ちゃんと，お父さんとお母 さんの言い付けは守てる？	「うん，まもってるよ」 「うーん，たまにおこられるよ」 「よくおこられてるよ」	根性UP 沒有變化 根性，ストレスUP

上班一族的對話			
發生的日子	對話	回答	數值變化
第一天	お，ほうす。 宿題はもう終わったか？	「うん，まかせてよ！」 「ううん，あそんでからやる」 「しゅきだい，でてないもん」	理系・文系 UP 雜學 UP 沒有變化
第二天	よう，ほうす，ほうずは ，野球はどこのチームか 好きだ？	「つよいチーム！」 「よわいチー！」 「サッカーの方か好き！」	容姿 UP 根性 UP 体力 UP
第三天	よう，ほうす。 ほうはどん本が好きだ？	「まんが」 「うちゅうのほん」 「れきしのほん」	文系UP 理系UP 雜學UP
第四天	おう，ほうす。 ……ぼうずはいいなあ ，元氣で。	「……ぼくはぼくでたいへだよ」 「うん！元氣だよ！」 「うーん，たまには病氣になるよ」	ストレスUP 体力UP 沒有變化
每日	おお，ぼうず，ゲームは っかりやってたりしないか？	「うーん，やっる」 「ゲームはぜんぜんしないよ」 「たまにやるけど，ずっとじゃないよ」	理系UP 運動UP 沒有變化
每日	よ，ぼうず。 ぼうずはこの街どこが好きだ？	「ちかくのこうえん！」 「としょかん！」 「がっこう！」	運動・体力UP 文系UP 文系・理系UP

酒屋先生的對話			
發生的日子	對話	回答	數值變化
第一日	やあ。 今日は何して遊ぶんだい？	「ままごと！」 「おにごっこ！」 「かくれんぼ！」	容姿UP 運動UP 雜學UP
第二日	やあ，ちゃんと 勉強もやってるかい？	「うん！やってるよ！」 「あそんでからやるんだよ！」 「ぜんぜんやってないよ！」	理系・文系UP 容姿UP 根性UP
第三日	やあ，暗くならない うちに歸ってるかい？	「うん，かえってるよ」 「ううん，くらくなってからかえる」 「かすおねーちゃんがむかえにくるもん」	体力UP 根性UP 沒有變化
第四日	やあ。 もうすぐ進級だね。 何か新しい事はじめる？	「そろばんをならいたい」 「しゅうじをしたい」 「ピアノをならいたい」	理系UP 文系UP 藝術UP
每日	やあ，そうだ， 君の好きな飲み物ってなに？	「ジュース」 「おちゃ」 「コーヒー」	沒有變化 藝術UP 雜學UP
每日	やあ。 もうすぐ學校が始まるね。 樂しみ？	「うん，たのしみ！」 「もうすこしやすみのほうがいい」 「うーん…」	理系・文系UP 体力UP 沒有變化

GT赛车2

GRAN TURISMO 2™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

PS	SCEI	CD-ROM × 2
	游戏类型：RAC	发售日：已发售

虽然《GT2》的驾驶执照比《GT》容易考取，但要取得金杯却比以往困难，想取得全金，就只能“死缠烂打”。除了不断狂玩之外，玩者还能观看电脑的Demonstration，参考其驾驶技术。如果玩者可以在考牌模式中获取全金，可获得一辆隐藏车。

国内B级License驾照

Car infomation 驱动系统：FF
TOYOTA Vitz F 输出：68ps

游戏玩法是以最快的时间由起点加速，行走1000米后刹车，要诀是玩者应在越过900m路牌后，再过两条白间多一些便按住刹车键，只要时间掌握等好，便很容易取得金杯。

Car infomation 驱动系统：FF
Fiat Coupe 输出：214ps

玩法与B-1相同，分别只是玩者所使用的车辆马力加强了不少，所以应把刹车的位置移前，大约在900m路牌前较小的位置刹车并且掌握好时间，便可夺取金杯。

Car infomation 驱动系统：4WD
R34 SK YLINE G TR V spec 输出：328ps

玩法与B-1和B-2相同，不过这次玩者所使用的车辆马力更大，所以刹车的位置又要再往前移，在大约900m路牌前一条白线多一点的位置刹车并且掌握好时间便可夺取金杯。

Car infomation 驱动系统：FF
NISSAN MARCH G # 输出：77ps

考验玩者转弯技巧的基础训练，不能超越中央的白线，要最得金杯，则必须一直靠着最右边开。由于其赛道并不是正圆形，玩者必须留意。

Car infomation 驱动系统：4WD
IMP REZA WRX Sti Ver.V' 98 输出：287ps

车辆的马力提高了不少，容易出现滑速赛道，挑战B-5时，车速应保持在115km/h以下，如果超过了115km/h，车辆会很容易越过中央的白线，所以想取得好成绩，就必须把车速控制得恰到好处。

Car infomation 驱动系统：FF
MAZDA DEMIO GL-X 输出：98ps

这也是考验玩者技巧的一关，注意转弯时控制好速度和进进入弯道道的角度。只要多注意这两点，多加练习，要想取得金杯也不是很难的。

Car infomation 驱动系统：FF
HONDAINTEGR A Type R' 98 输出：197ps

要在这一关取得好成绩，最重要的是进入弯道后的减速时间，要想取得金杯、就必须把减速的时间和转弯角度掌握得非常好才行。另外，减速的时候应继续紧按加速键，使车辆在进入弯道后可以立即加速。

Car infomation 驱动系统：FF
HONDAINTEGR A Type R' 98 输出：197ps

其实要在B-8中取得合格成绩绝不困难，只要依照地上的黄线行驶，便可轻易合格。不过，要夺取银杯甚至金杯的话，则必须多加尝试，把进入弯道的角度和中速减速掌握得恰到好处。

Car infomation 驱动系统：FF
Ford Cougar 输出：175ps

考验玩者转S弯的技巧，这一关的首要秘诀是要利落地进入第一个弯角，因为如果第一个弯角进入得差的话，便会严重影响你进入第二个弯的角度，安全进入弯道的速度大约是60km/h，但以这个速度进入弯道，充其量只能取得银牌。

Car infomation 驱动系统：FF
Ford Cougar 输出：175ps

要诀与B-8相同，但由于开始时的速度较高，所以玩者应在进入弯道时减速。至于安全进入弯道的速度，也大约是60km/h，但要取得好成绩，则要把进入弯道的速度再提高一些，而且还要用到甩尾进入弯道的技巧。

国内 A 级 License 驾照

Car infomation 驱动系统: 4WD
R32 SK YLINE G T-R V spec 输出: 300ps

玩法与B-1相同，分别是玩者所使用的车辆马力加强了不少，而且起步时车速已达200km/h，所以你应把刹车的位置移前，大约在800m路牌过后的第3条白线开始刹车，便可轻易夺杯，若时间掌握得好，要取金杯也不是难事。

Car infomation 驱动系统: 4WD
SUBAR ULE GACY RSK 输出: 290ps

玩法是加速走1000m再刹车，与A-1的分别是要多转一个弯角。当玩者驶近800m时，便应移往右边准备转弯，而到达900m的路牌时，则立即按刹车键。

Car infomation 驱动系统: FF
HON DAINT EGRA Type R' 98 输出: 197ps

开始时玩者应尽量加速，在快要进入弯道时，便应开始将速度减到100km/h左右，只要进入弯道角度准确的话，便可轻易取得铜杯。如果想取得更好成绩，则要把进入弯道的速度再提高。

Car infomation 驱动系统: FR
TOYOTA ALTE ZZAR S200 输出: 205ps

游戏要领和A-3完全相同，一样是在快要进入弯道时，便要减速到100km/h左右，不过由于在这一关的车辆是使用FR驱动的，因此如果玩者在刹车时按动方向键的话，车辆便会出现稍稍失控的情况。

Car infomation 驱动系统: FF
HON DAINT EGRA Type R' 98 输出: 197ps

开始游戏后，应先把车辆靠近右边，然后再在红白相间的石台出现的位置上开始把车速降低到120km/h左右，便可轻易进入弯道。如想取得更高成绩，就必须以更高速进入弯道，当然掌握进入弯道角度的好坏，也会有影响。

Car infomation 驱动系统: FR
TOYOTA LTEZ ZAR S200 输出: 205ps

游戏要诀与A-5的差不多，不过在进入弯道时的速度要更低，大约要把速度减到100km/h左右，才能安全进入弯道。由于这关的车辆是使用FR驱动的关系，因此若玩者在刹车时按动方向键的话，车辆便会出现些微失控的情况。

Car infomation 驱动系统: 4WD
MISTSUBISHI GTOMR 输出: 307ps

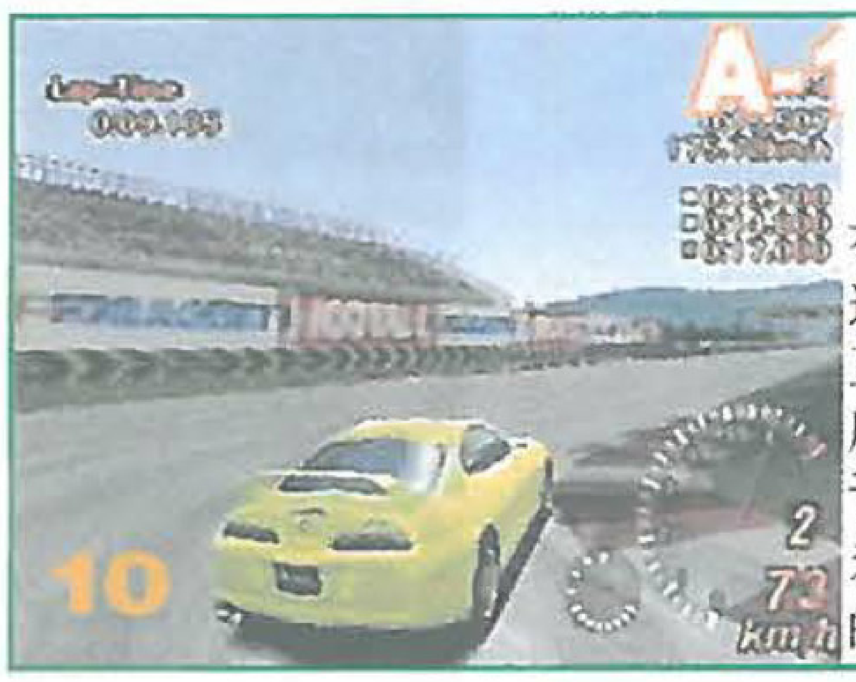
主要是考验玩者高速转S弯的能力，无论是第一个弯位还是第二个弯位，都是要在红白石台出现后，就将车速减到约90km/h。第一个弯位非常重要，如果玩者在进入第一个弯干净利落的话，便大有机会争取到好成绩。

Car infomation 驱动系统: FR
SUPRA RX 输出: 330ps

与A-7的玩法完全相同，两者之间的分别只是换了车子，玩者可以用超过100km/h的车速进入弯道，如果技术够的话，不可以利用甩尾进入弯道。其实要在A-8中取得合格的确并不困难，但是要取得金杯，则必须多加练习才有机会。

Car infomation 驱动系统: 4WD
MITSUBISHI GTOMR 输出: 307ps

一开始的大直路，玩者可以尽量加速，但在快要转90度S弯的时候，便应把速度降到约40km/h。不过，当正式转入第一个弯位后，玩者便应立即加速转入第二个弯位，再转入直路冲往终点。



Car infomation 驱动系统: FR
SUPRA RZ 输出: 330ps

玩法与A-9完全相同，也是在快要转90度S弯的时候，便把速度减至约40km/h。不过，当正式转入第一个弯位后，玩者便应立即加速转入第二个弯位。由于这关的车辆是使用FR驱动的关系，因此玩者要小心出现失控的情况。

Present Car

如果玩者在游戏中的比赛上胜出的话，便可获得一辆隐藏车，同时这也是赚钱的最佳方法，因为你除了可以取得胜出奖金之外，还可以把Present Car卖掉，下面就是在Special Event内出现的Present Car资料。

B级License隐藏车

SPOON SPORTS S2000
出售价格：1,200,000cr.
驱动系统：FR
输出：273ps

Xanavi ARTA Silvia

出售价格：12,500,000cr.
驱动系统：FR
输出：419ps
获得条件：在GT 300 Car Championship中夺得总冠军。

Supracdma One cerumo

出售价格：25,000,000cr.
驱动系统：FR
输出：696ps
获得条件：在GT 500 Car Championship中获取总冠军。

A级License隐藏车

Comcept Car
出售价格：2,500,000cr.
驱动系统：MR
输出：220ps

无限 ACCORD SIR-T
出售价格：700,000cr.
驱动系统：FF
输出：193ps
获得条件：在FF Challenge中的Tahiti Road比赛中取得第一名。

TOM' s T 111
出售价格：550,000cr.
驱动系统：FF
输出：175ps
获得条件：在FF Challenge中的Midfield Raceway比赛中取得第一名。

无限 PRELUDE Types
出售价格：750,000cr.
驱动系统：FF
输出：214ps
获得条件：在FF Challenge中的Trial Mountain Circuit比赛中取得第一名。

SILEIGHTY
出售价格：200,000cr.
驱动系统：FR
输出：204ps
获得条件：于FR Challenge中的Clubman Stage Route 5比赛中取得第一名。

Nism 270R
出售价格：1,000,000cr.
驱动系统：FR
输出：268ps
获得条件：于FR Challenge中的Special Stage Route 5比赛中取得第一名。

MAZD ASPEED RX-7 GT-C
出售价格：1,125,000cr.
驱动系统：FR
输出：298ps
获得条件：于FR Challenge中的Midifield Raceway比赛中取得第一名。

TRD 2000GT
出售价格：750,000cr.
驱动系统：MR
输出：270ps
获得条件：在Midship Challenge中的Grand Valley East Section比赛中取得第一名。

TOM' s T020
出售价格：750,000cr.
驱动系统：MR
输出：234ps
获得条件：在Midship Challenge中的High Speed Ring比赛中取得第一名。

GT40 RACE CAR
出售价格：25,000,000cr.
驱动系统：MR
输出：499ps
获得条件：在Midship Challenge中的Red Rock Valley Speedway比赛中取得第一名。

LEGACY TOURING WAGONGT-B
出售价格：515,000cr.
驱动系统：4WD
输出：276ps
获得条件：于4WD Challenge中的Seattle Short Course比赛中取得第一名。

nism 400RPRECEIDING MODEL
出售价格：2,000,000cr.
驱动系统：4WD
输出：399ps
获得条件：于4WD Challenge中的Seattle Circuit Full Course比赛中取得第一名。

SKYLINE GT-R Mine' s
出售价格：1,750,000cr.
驱动系统：4WD
输出：627ps
获得条件：于4WD Challenge中的Laguna Seca Raceway比赛中取得第一名。

无限 BEAT
出售价格：200,000cr.
驱动系统：MR
输出：62ps
获得条件：在Light Weight K Cup中的Rome Shotrt Course比赛中取得第一名。

DEMIO A-SPEC.
出售价格：375,000cr.
驱动系统：FF
输出：101ps
获得条件：在Light Weight K Cup中的Seattle Short Course比赛中取得第一名。

无限 CR-XPRO.2
出售价格：250,000cr.
驱动系统：FF
输出：158ps
获得条件：在Light Weight K Cup中的Tahiti Road比赛中取得第一名。

Vitz F
出售价格：232,000cr.
驱动系统：FF
输出：68ps
获得条件：于Global Compact Car Cup中的Rome Short Course比赛中取得第一名。

Clio 16V
出售价格：559,500cr.
驱动系统：FF
输出：10?ps
获得条件：于Global Compact Car Cup中的Seattle Short Co比赛中取得第一名。

Lupo1.4
出售价格：417,200cr.
驱动系统：FF
输出：75ps
获得条件：于Global Compact Car Cup中的Autumn Ring比赛中取得第一名。

ACCORD Type-R
出售价格：1,000,000cr.
驱动系统：FF
输出：210ps
获得条件：在Luxualy Sedan Cup中的Rome Circuit Full Course比赛中取得第一名。

CHA SER TRD Sports X30
出售价格：1,000,000cr.
驱动系统：FR
输出：317ps
获得条件：在Luxualy Sedan Cup中的Special Stage Route 5比赛中取得第一名。

GT-R Autech Version Tuned By Nismo
出售价格：1,250,000cr.
驱动系统：4WD
输出：298ps
获得条件：在Luxualy Sedan Cup中的High Speed Ring比赛中取得第一名。

P+Spyder
出售价格：2,500,000cr.
驱动系统：MR
输出：225ps
获得条件：于Muscle Car Cup中的Seattle Short Course比赛中取得第一名。

COBAR
出售价格：12,500,000cr.
驱动系统：FR
输出：429ps
获得条件：于Muscle Car Cup中的Seattle Circuit Full Course比赛中取得第一名。

PHAETON
出售价格：2,500,000cr.
驱动系统：FR
输出：510ps
获得条件：于Muscle Cau Cup中的Laguna Seca Raceway比赛中取得第一名。

MAZDASPEED ROADSTERA-SPEC.
出售价格：700,000cr.
驱动系统：FR
输出：143ps
获得条件：在World Open Car Cup中的Tahiti Road比赛中取得第一名。

MR-S conceptcar
出售价格：1,250,000cr.
驱动系统：MR
输出：137ps
获得条件：在World Open Car Cup中的Grindelwald比赛中取得第一名。

Concept Car LM EDITION
出售价格：12,500,000cr.
驱动系统：MR
输出：534ps
获得条件：在World Open Car Cup中的Trial Mountain Circuit比赛中取得第一名。

无限 CR-X PRO.3
出售价格：300,000cr.
驱动系统：FF
输出：167ps
获得条件：于Historic Car Cup中的Tahiti Road比赛中取得第一名。

EUROPA
出售价格：2,000,000cr.
驱动系统：MR
输出：127ps
获得条件：于Historic Car Cup中的Rome Circuit Full Course比赛中取得第一名。

CELICA concept car
出售价格：1,250,000cr.
驱动系统：FF
输出：185ps
获得条件：于Historic Car Cup中的Grindelwald比赛中取得第一名。

Imperza WAGON WRX STIVersion V
出售价格：630,000cr.
驱动系统：4WD
输出：287ps
获得条件：在Wagon Cup中的Rome Short Course比赛中取得第一名。

无限 AccrodWagon
出售价格：625,000cr.
驱动系统：FF
输出：200ps
获得条件：在Wagon Cup中的Super Speedway比赛中取得第一名。

Stage A 260RS Tuned by NISMO
出售价格：1,200,000cr.
驱动系统：4WD
输出：348ps
获得条件：在Wagon Cup中的pecial Stage Route 5比赛中取得第一名。

无限 CIVIC FERIO
出售价格：575,000cr.
驱动系统：FF
输出：167ps
获得条件：于80's Sports Car Cup中的Seattle Circuit Full Cairse比赛中取得第一名。

无限 CR-X PRO 3
出售价格：300,000cr.
驱动系统：FF
输出：167ps
获得条件：于80's Sports Car Cup中的Special Stage Route 5比赛中取得第一名。

无限 CIVIC Type-R
出售价格：625,000cr.
驱动系统：FF
输出：181ps
获得条件：于80's Sports Car Cup中的Deep Forest Raceway比赛中取得第一名。

无限INTEGRA Type-R
出售价格：750,000cr.
驱动系统：FF
输出：197ps
获得条件：在80's Sports Car Cup中的Seattle Circuit Full Cairse比赛中取得第一名。

SKYLINE R30 Silhoue the Foumula
出售价格：12,500,000cr.
驱动系统：FR
输出：563ps
获得条件：在80's Sports Car Cup中的Tahiti Road比赛中取得第一名。

DAISHIN Silvia
出售价格：12,500,000cr.
驱动系统：FR
输出：419ps
获得条件：在Grand Toruing Car Trophy中的Red Rock Valley Speedway比赛中取得第一名。

Castrol 无限 NSX
出售价格：25,000,000cr.
驱动系统：MR
输出：617ps
获得条件：于Grand Touring Car Trophy中的Deep Forest Raceway比赛中取得第一名。

SKYLINE UNISAJECS
出售价格：25,000,000cr.
驱动系统：4WD
输出：712ps
获得条件：于Grand Touring Car Trophy中的Midfield比赛中取得第一名。

TOM's Argel T01
出售价格：1,250,000cr.
驱动系统：MR
输出：158ps
获得条件：于Pure Sports Car Cup中的Laguna Seca Raceway比赛中取得第一名。

ZZ III
出售价格：1,250,000cr.
驱动系统：MR
输出：137ps
获得条件：在Pure Sports Car Cup中的Deep Forest Raceway比赛中取得第一名。

Tuscan SPEED SIX
出售价格：12,500,000cr.
驱动系统：FR
输出：367ps
获得条件：在Pure Sports Car Cup中的Trial Mountain Circuit比赛中取得第一名。

SPOON SOPRTS CIVIC Type-R
出售价格：750,000cr.
驱动系统：FF
输出：215ps
获得条件：在Tuned NA Car No.1 Cup中的Autumn Ring比赛中取得第一名。

SPOON SPORTSINTEGRA Type-R
出售价格：950,000cr.
驱动系统：FF
输出：263ps
获得条件：于Tuned NA Car No.1 Cup中的Grindelwald比赛中取得第一名。

SPOON SPORTS CIVIC Type-R
出售价格：750,000cr.
驱动系统：FF
输出：215ps
获得条件：于Tuned NA Car No.1 Cup中的Laguna Seca Raceway比赛中取得第一名。

HKS R33 DRAGGT-R
出售价格：25,000,000cr.
驱动系统：4WD
输出：1026ps
获得条件：于Tuned Turbo Car No.1 Cup中的Special Stage Roule 5比赛中取得第一名。

HKS R33 DRAGGT-R
出售价格：25,000,000cr.
驱动系统：4WD
输出：1026ps
获得条件：在Tuned Turbo Car No.1 Cup中的Test Course比赛中取得第一名。

Mine's GT-33 SKYLINE
出售价格：1,875,000cr.
驱动系统：4WD
输出：627ps
获得条件：在Tuned Turbo Car No.1 Cup中的Eddp Forest Raceway比赛中取得第一名。

Mine's LANCER EVOLUTION V
出售价格：1,375,000cr.
驱动系统：4WD
输出：419ps
获得条件：在Gran Turismo All Stars中的Super Speedway比赛中取得第一名。

Mine's SKYLINE GT-R
出售价格：2,000,000cr.
驱动系统：4WD
输出：627ps
获得条件：于Gran Turismo All Stars中的pecial Stage Route 5比赛中取得第一名。

Speed 12
出售价格：50,000,000cr.
驱动系统：FR
输出：819ps
获得条件：于Gran Turismo All Stars中的Red Rock Valley Speedway比赛中取得第一名。

ZZ II
出售价格：25,000,000cr.
驱动系统：MR
输出：597ps
获得条件：于Gran Turismo All Stars中的Rome Circuit Full Course比赛中取得第一名。

R390GT 1 Road Car
出售价格：25,000,000cr.
驱动系统：MR
输出：356ps
获得条件：在Gran Turismo All Stars中的Laguna Seca Raceway比赛中取得第一名。

Tom's Supre
出售价格：1,375,000cr.
驱动系统：FR
输出：819ps
获得条件：在Gran Tuismo All Stars中的Red Rock Valley Speedway比赛中取得第一名。

TOM's Supra
出售价格：1,375,000cr.
驱动系统：FR
输出：314ps
获得条件：在Super Touring Trophy中的Trial Mountain Circuit比赛中取得第一名。

CAMARO Z2830th Anniversary
出售价格：700,000cr.
驱动系统：FR
输出：290ps
获得条件：于Super Touring Trophy中的Laguna Seca Raceway比赛中取得第一名。

CAMARO Z28 30th Anniversary
出售价格：700,000cr.
驱动系统：FR
输出：290ps
获得条件：于Super Touring Trophy中的Deep Forest Raceway比赛中取得第一名。

TOM's Supra
出售价格：1,375,000cr.
驱动系统：FR
输出：314ps
获得条件：在Super Touring Trophy中的Rome Circuit Full Course比赛中取得第一名。

ARC	SNK	盒式卡带
	游戏类型：2DFTG	发售日：已发售

ROCK HOWARD

投	虛空閃	←或→+C
必	烈風拳	↓↘→+A
	DOUBLE烈風拳	↓↘→+C
	CRACK COUNTER	↓↘→+B或D
	RISING TACKLE	↓儲↑+A或C
	HARD EDGE	↓←↙+A或C
	RAISE LINE TYPE [DUNK]	↓←↙+B
	RAISE LINE TYPE [SHIFT]	↓←↙+D
	真空投★	接近敵人控桿轉一圈+C
	羅剎	真空投中暫停，按緊AB儲勁然後放開
超	RAISING STORM	↓↘→↓↘→+A
	SHINE NUCKLE	↓↘→↓↘→+B
潛	RAISING STORM	↓↘→↓↘→+C
	SHINE NUCKLE	↓↘→↓↘→+D
T	OVERHEAD KICK	

TERRY BOGARD

投	BUSTER THROGH	←或→+C
必	POWER WAVE	↓↘→+A或C
	BURN NUCKLE	↓←↙+ A或C
	POWER DUNK★	→↓↘+B或D
	CRACK SHOOT	↓←↙+ B或D
	POWER CHARGE	→→+ A或C(可連續輸入3次)
超	POWER GEYSER	↓↘→↓↘→+A
	BUSTER WOLF	↓↘→↓↘→+B
潛	POWER GEYSER	↓↘→↓↘→+C
	BUSTER WOLF	↓↘→↓↘→+D
T	MAX DUNK	

KIM JAE HOON

投	蹴落	←或→+C
特	昇脚砲	後閃中按B
必	飛燕斬★	↓儲勁↑+B或D(擊中後可按↓+D追打)
	半月斬	↓←↙+B或D
	飛翔脚・弱	空中↓+B(可用↘+B(下段)或↓←↙+B(中段)追打)
	飛翔脚・強	空中↓+D(可用↘+D(下段)或↓←↙+D(中段)追打)
	流星落	↓↘→+B或D
	灼火襲	↓↘→+A或C
超	鳳翼天翔脚	↓↘→↓↘→+A
	鳳凰脚	↓↘→↓↘→+B
潛	鳳翼天翔脚	↓↘→↓↘→+C
	鳳凰脚	↓↘→↓↘→+D
T	HIGH ANGEL NERICHAGI	

KIM DONG HWAN

投	蹴落	←或→+C
	蹴捻	空中(除↑外)+C
特	SUPER JUMP	↓後一瞬間推↑
	三角跳	空中碰到牆壁時，將控桿推反方向
	虎尾脚	跳躍中←+C
必	雷鳴斬	↓←↙+ B或D
	空砂塵★	→↓↘+A或C
	飛翔脚	空中↓+B
	紫電脚	↓↘→+B或D
	足PINNTER	→↘↓←↙+C
超	SUPER DONG HWAN脚	↓↘→↓↘→+A
	雷鳴彈	↓↘→↓↘→+B
潛	SUPER DONG HWAN脚	↓↘→↓↘→+C
	雷鳴彈	↓↘→↓↘→+D(可儲勁)
T	回轉DONG HWAN	

牙刀

投	大逆心	←或→+C
	斷絕蹴	←或→+D
特	無影蹴	→+B
	空中回頭	在空中同按CD
	碎頭	→+A
必	震牙・弱	↓↘→+A(可→→+A追打)
	震牙・強	↓↘→+D(可→→+D追打)
	雷牙★	→↓↘+B或D
	風牙	↓←↙+B或D
	孔牙	風牙後按A
	旋牙	風牙後按B
	弓牙	風牙後按C
	滑牙	風牙後按D
	崩山蠍望牙	↓儲勁再推↑+C
超	零牙	↓↘→↓↘→+A
	餓牙	↓↘→↓↘→+B
潛	零牙	↓↘→↓↘→+C
	餓牙	↓↘→↓↘→+D(可儲勁)
T	猛虎硬爬山	

雙葉螢

投	天落投	←或→+C
	反天投	空中(除↑外)+C
特	空中轉身	空中同按CD
	踏頭	空中↓+B
必	發氣掌	↓↘→+A或C
	連擊蹴	空中↓←↙+B或D
	轉身翔	→↓↘+B或D
	雙掌進	↓←↙+A或C
	斜上蹴	←↙↓↘→+D
	虎尾脚★	↓←↙+B或D
超	雙掌天亂華	↓↘→↓↘→+A
	天翔亂姬	↓↘→↓↘→+B
潛	雙掌天亂華	↓↘→↓↘→+C
	天翔亂姬	↓↘→↓↘→+D
T	旋回燕	

THE GRIFFON

投	GRIFFON TOWER	←或→+C
	GRIFFO	GRIFFON TOWER後↘↘+C
	GRIHACK	←或→+D
必	JUSTICE HURRICAN	接近敵人時控桿轉一圈+A或C
	★OLYMPUS OVER	↓←↙+B或D(重擊可BREAKING)
	★BOSTON WAVE	←↓↙+A或C(重擊可BREAKING)
	ACTIVE DWEL POINT	→↓↘+A或C
	HERCULES THROUGH	接近敵人時←↙↓↘→+B
	ICARUS CRASH	空中↓↘→+A
超	BIG FALL GRIFFON	接近敵人時控桿轉↓圈+A
	DAIDALOS ATTACK	↓↘→↓↘→+B
潛	BIG FALL GRIFFON	接近敵人時控桿轉↓圈+C
	DAIDALOS ATTACK	↓↘→↓↘→+D
T	GRIDORO SUPER KICK	

北斗丸

投	攝履	←或→+C
	能面造	空中(除↑外)+C
特	SLIDING	↘+B
	空轉蹴	↘+C
	二段跳	空中再輸入↖或↑或↗
必	唐草斬	↓←↙+A或C(儲勁中可移動)
	落下斬・虛	↓←↙+B(空中也可)
	落下斬・實	↓←↙+D(空中也可)
	★空破彈	↓↘→+B或D
	手裡劍	↓↘→+A或C
	空中手裡劍	空中↓↘→+A或C
超	超必殺手裡劍	↓↘→↓↘→+A(途中同按AB可強行停止)
	奧義・超必殺龍卷	↓↘→↓↘→+B
潛	超必殺手裡劍	↓↘→↓↘→+C(途中同按AB可強行停止)
	究極奧義・超爆煙龍卷	↓↘→↓↘→+D
T	忍法爆煙跳躍	

BEAUTY JENET

投	BYE BYE PU	←或→+C
	FALLING CRASH	空中(除↑外)+C
特	SUPER JUMP	↓後一瞬間推↑
必	CRAZY ONE	↓←↙+A或C
	GARFUL TOMAHAWK	↓←↙+B或D
	★D・HIND	↓↘→+B或D
	BAFFLES	↓↘→+A或C
	HARRIER BEE	空中↓+B或D連按
超	MANY MANY TOBIDU	↓↘→↓↘→+A
	ORORA	↓↘→↓↘→+B
潛	MANY MANY TOBIDU	↓↘→↓↘→+C
	ORORA	↓↘→↓↘→+D
T	ROLLING THUNDER	

MARCO RODRIGUEZ

投	極限頭錘	←或→+C
特	極限肘	→+A
必	虎煌拳	↓↘→+A或C
	飛燕疾風脚	↓↘→+B或D
	龍閃拳	按C不放(按的時間不同，會有四段不同的威力)
	虎閃脚	按D不放(按的時間不同，會有四段不同的威力)
	上段掃	↓←↙+A
	下段掃	↓←↙+B
	★虎咆	→↓↘+A或C
超	霸王翔吼拳	↓↘→↓↘→+A
	極限虎咆	↓↘→↓↘→+B
潛	霸王翔吼拳	↓↘→↓↘→+C
	極限虎咆	↓↘→↓↘→+D
T	暫烈拳	

FREEMAN

投	GORE FEST	←或→+C
必	NIGHTMARE	↓↘→+A或C
	CLOWN	↓↘→+B或D
	PHOBIA	→↓↘+A或C
	V.O.D. 弱	↓←↙+A (可連續輸入三次)
	V.O.D. 強	↓←↙+C(可連續輸入三次)
	★MORBID ANGEL	←↙↓↘→+B或D
超	FULL BLAST	↓↘→↓↘→+A(可按著不放儲勁)
	CREEPING DEATH	↓↘→↓↘→+B
潛	FULL BLAST	↓↘→↓↘→+C(可按著不放儲勁)
	CREEPING DEATH	↓↘→↓↘→+D
T	OVER KILL	

KEVINRIAN C12

投	POLY THROUGH	←或→+C
必	POLY KICK	→+B
	HELL LOW STAR	↓←↙+A或C(可按著儲勁，共分三段，按D可取消)
	HELL ARREST	接近敵人時←↙↓↘→+A或C
	★HELL TRAP	↓↘→+B或D
	HELL SNIPE	→↓↘+A或C
	AVOWED MIND	↓←↙+D
	CREEPER	↓←↙+B(輸入後再按A=上段攻擊、B=下段攻擊、C=取消)
超	LUCKY STRIKE	↓↘→↓↘→+A
	GATLING FREEZER	↓↘→↓↘→+B
潛	LUCKY STRIKE	↓↘→↓↘→+C(可按著不放儲勁)
	GATLING FREEZER	↓↘→↓↘→+D
T	BLAST CHARGE	

读编往来

本期主持人：LEO

这么快就到新年了……我们的刊物在小P离开之后终于有三位同事加入了……至于这三位同事的一切，还是留待他们自己说吧，我就不好多说了……呵。上期因为时间赶不及的关系，所以只做了《妖精战士3》一个大攻略，还望读者多多包涵……这期我们力争可以做尽量多、尽量好的攻略给各位读者，当然能不能赶得及还得出刊的时候才知道。

祝大家春节快乐！元宵快乐！整个假期都快乐！

有心快语

别以为本LEO写白字，这次就是要很严肃地和大家说一个问题……咳咳……(装一脸严肃状)据我们负责订阅工作的同事说，还是有很多读者宁愿去邮局订阅也不愿意在编辑部直接订阅。其实LEO要在这里说明几点在编辑部直接订阅的好处：1，得到书绝对要比在邮局订阅快，起码快上几天……；2，还有抽奖得到奖品的机会；3，挂号邮寄，保证各位读者一定会收到；4，还能有机会得到本LEO的亲笔签名！！！！(这条当然是胡说的……如果真乱给签名的话我们的刊物看来会很快卖不动的……嘿嘿)有以上四大好处，大家要订阅杂志的话，请直接通过编辑部吧！(某编：是三大好处啦！第四个我怎么都看不出是好处……呵)最后(老毛病了，嘿嘿)，还有一件事情是上期的抽奖名单里面有两个重复的人名，有读者来信批评说我们的工作不够认真。LEO告诉大家，其实那只是同一城市里两个同名字的读者而已。但也很谢谢读者们的来信，因为您的建议是对我们工作的最好监督。最最后(天使语：LEO，无数读者群情汹涌了……)，有很多读者说这两期杂志越来越难买了，并要我们加大发行量。其实如果读者们觉得杂志难买可以直接和报刊档的老板反映，他们自然会加大要书的数量。否则我们加大发行量但卖书的不要我们也是白搭……各位读者以为对否？最最最后(天使：已经有读者飞砖头过来了……)，望大家春节快乐，多拿红包，然后继续购买我们的《游戏机实用技术》！(天使语：LEO老毛病之二来了……唉……)下期再见！(躲砖头去了……)

编辑部生力军大特写：

斩红郎：一个格斗高手(仅平面格斗而已)常与LEO打KOF99打个不亦乐乎。其人常有异于常人的迷行为，某次便步行数公里回到编辑部且面不改色心不跳(实为找不到车站也……HAHA……)。此后众人更称之为"斩红郎无双脚"……哎呀呀呀……

GOUKI"实况系列之猛男"(自称而已)，常把编辑部中好VR2000.1和FIFA2000的LEO视为大敌(仅游戏时)。但经常是LEO于WE4中大败又在FIFA中狂胜，故最后演变为一"真人慢打"……最后GOUKI醒悟，终和LEO合称"游技足球双杰"……(难听的自称名字>_<)

邪魔天使："眼镜之奇男子"。常好于用成美邮斩翻斩红郎，并引发出N次编辑部大战。其人甚风趣，时有冬天冲冷水澡、夏天吃麻辣烫的惊人举动。另此人有一好走路飞奔之怪习惯，步行速度甚高。LEO为之起名"国宝"。("国家级活宝"是也……^_^)

众编小语：

其实一直以来，我自己对自己能为读者们服务而感到很高兴，但是很多地方我自知还是做得不够好，只是没有能力去改进……正好这次有三位新人加入我们的队伍，很多以前有心无力的东西都可以做出来了(比如某些栏目和读者的进一步贴近)……请看以后的《游戏机实用技术》吧！它必将变得更加好的！

——LEO

初次见面，请多关照！(一定是自己日剧看多了)不知2K到来时诸位在做什么？GOUKI可是仍在为赶稿而在编辑部中"左闪右闪上闪下闪"，2K到来的那一秒也算是"亲眼目睹"，不过是在计算机上。在心中默默地对我们的读者和自己说了一声"HAPPY NEW GENERATION"然后也敲完了稿件上的最后一个字母，之后将这些祝福告诉给编辑部中的每一位仍在工作的同事。在这一期的杂志里，老读者也许发现了一些新的变化，孰优孰劣也只有靠我们的上帝来评判，GOUKI及众编热切等待着你们的来信！

——GOUKI

春节就要到了，新的一年又开始了，人们都在庆祝这新年的来临。人们说新年新气象，新春伊始，一切都显得喜气洋洋，生机勃勃。这新意让人心动，让人欣喜，让人沉醉。可是呢，新事物也总会有变旧的一天。只有懂得享受生活的人才会从旧事物中不断的发现以前忽略了的新意。而能不断把旧事物改造出新意的人才是创造生活的人，是最懂得生活的人。我因此想为众读者朋友奉献更多更新的游戏资讯，希望大家总是生活在欣喜和快乐中。

——邪魔天使

阳光灿烂的日子，放飞心事，敞开所有被郁闷占据的阴暗角落。新年新世纪让我们共同祝愿：明天会更好！

——KO平

你说我们在新年时就能见面，可……你说新的一年你会不同，可……我是真的很想见到你——写给某人

心跳回忆2——想起了迷恋的诗织。(下光也很好，可新人和旧人有没有得比呢？)

有新人来啦——工作却好像多了？(做了好多的改进呢！)

想找个地方放爆竹……(顺便到乡村一游，吃点新鲜的？)

总想让自己相信已经做了好多事，安心进入Y2K……可是心中还很失落(因为浪费过好多时间)

……我的思绪有些混乱……盼望春天……

——猜亭

数码时代用冷冰冰的机器也可以创造出热情奔放的游戏心情，并在这种不停变换中找到新的感悟和激越。仿佛。

我记不清楚，从何时开始沉溺这种心情放纵——整个世界都在陷落，只有自己还在上升。

——帅哥

特快专递

游戏机の编辑部Ⅲ PTFG RPG

机种 PS2/DC/PS/SS/N64/……

媒体 DVD-ROM/GD-ROM/CD-RPM/卡带

发售日：2K.2

万众瞩目的超人气RPG大作《游戏机の编辑部Ⅲ》预计在2000年2月发售！大家是不是很激动呀？哈哈。赶快准备好你们的热情和银子吧！下面就让我独家报道此作的最新消息。如果大家要求的话后期还会推出详尽的攻略，期待吧！

在整体结构上此次Ⅲ代相对于前作并没有太大的变化，仍然延袭前作大受欢迎的游戏方式和引人入胜的剧情，但出场人物就多了三个，他们是斩红丸……啊……我中了一招烈阵斩，耳边传来斩红郎的咆哮：”告诉你N遍了还是管我叫斩红丸，你以为我不敢斩你呀！“哼哼，斩红丸不是比斩红郎更有意思吗？给你改了个好名字还要斩我，真是狗……嘿嘿，真是吕洞宾咬我，不识好人心，算我怕了你啦，把菜刀收起来吧。斩红郎就斩红郎呐。”让我接着报道：那么，这三个神秘人物就是：咳咳，斩红～～郎、邪魔天使和GOUKI。由于有了这三个人的加入，《游Ⅲ》的故事内容肯定会更加精彩。让我们看看这三位是何等人物吧！

斩红郎：

漫画神童，科班出身，极爱格斗，作画如出刀，菜刀在纸上一砍（菜刀？！）漫画人物便跃然纸上。仔细一看必然四处着色鲜红，不负斩“红”郎之名！此“狼”歌声极酷，像极了JACKY天王，当他献唱“饿狼传说”时众编者情不自禁的做群魔乱舞状，尽极疯狂。斩红郎的魅力，全无敌！

邪魔天使：

此君的名字不可以望文生义，大家千万不要被他的名字吓倒，因为他实在是有着一颗慈悲之心的善良天使。极爱SLG、STG类的游戏，有战略研究之嗜好，迷宫中打转绝不会眼晕，而且越转越精神！但是却特别容易晕汽车、火车、轮船、飞机，所以绝少出门，是一个神秘人物。许多隐藏关卡和事件都会与他有关。大家感兴趣吧！嘿嘿。

GOUKI

初入编辑部时曾因其名与斩红郎拼个死活，让众编提前看到SNKVS.CAPCOM的画面。事罢LEO正欲拉其比试“灵魂能力”，此时已变成赤发红面的格斗鬼好不容易挤出一句：吾名实因打WE4射艺不佳经常“GOAL KICK”所得……其人还经常口中念念有词都是关于生化3、合金装备的一些子乌虚有的事情，已“渐入佳境”。而玩起WE4来更是沉醉痴狂不停的摇头跺脚，乃一标准的“游痴”。（哈哈，和白痴只差一个字。啊！……谁用臭球鞋打我？）

据闻除了有三个新人物登场以外，《游Ⅲ》在许多细节方面也有更体贴玩家的完善方案出台，而画面质量也绝对可称得上是美仑美焕。游戏中的画面完全可媲美CG动画。在春节这样有钱又有时间的节日里大家无论去不去桂林都千万别错过《游Ⅲ》这部力作呀！

编辑部趣事

灵魂也无力

编辑部中LEO、天使、GOUKI、红郎等4人甚好打《灵魂能力》，其中以LEO的武功最为高强（当然了，嘿嘿！啊？真人快打3对1？我闪！），成美娜和MAXI用得出神入化，斩马刀和双节棍下杀人无数，屡屡把其余三人打个落花流水。某日红郎终不堪其辱，提出要LEO让一按键不按之要求。谁知几回合下来，不论LEO不按横斩、纵斩、脚甚至是防御键，红郎也不能取胜……最后红郎提出最无理之要求：“让我十字键！”谁知一回合下来照败可也，甚至更惨！各位看官道如何？LEO武功实在太出神入化？非也！红郎武功太菜？也非！实在是《灵魂能力》能用手柄上之3D摇杆控制方向，而且比十字键更方便也……（“OH！MY GOD！”红郎一声惨叫后喷血无数……OH！喷红药水无数才对。）红郎你还是好好安息吧……HAHAHAHA！

魔使报到

话说这一天邪魔天使前来编辑部报到。一手持地图，一手握拳（紧张！？激动？！），眼睛盯着地图埋头大步奔向车站。一副按图索骥的标准形状。正行间，感到前后摆动的拳头打中了一个有高度弹性的地方？？！！抬头一看一清秀男子正怒目回眸！原来刚才重重打中了他的臀部！路那么宽，人那么少，实在没有理由会打到别人那！所以魔使赶紧道歉并立即抬腿走路以免尴尬。忽然发现要找的车站已到，遂停下来等车。可不巧的不巧是那男子亦停下来等车，并对魔使做从头到脚的扫描。看得魔使不寒而栗。幸好这时车来了，魔使急窜上车绝尘而去……

好容易到了编辑部附近，魔使在绕楼做了三圈巡礼后依然不得要领时见一帅哥在一屋门口看着自己，正想开口询问，不想那帅哥说：“我知道你是谁，你就进来吧！”“哇，可算是找到组织了！”进门后才知这就是LEO，接着见到靖亭，梅和玫还有帅哥、KO平。看着一张张亲切的面孔，魔使的泪……就是没出来！（没事先准备眼药水嘛！）

接风宴上

因为斩红郎和邪魔天使的到来，众编决定去吃一顿。席间推杯换盏好不热闹。少停，斩红郎说要趁着尚未吃饱仍然饥饿的时候为大家献唱一首JACKY的“饿狼传说”。歌声一起，哇！！！简直就是JACKY葛葛的LIVE嘛！一时间掌声、赞叹声（仅室内）此起彼伏，众编皆沉醉在“JACKY郎”的歌声中。邪魔天使尤其激动，匍匐在斩红郎的脚下对其顶礼膜拜，口中还念念有词（据靠近的梅讲就是些“观音经理、太上董事、多多保佑快快施舍”之类的话，打倒！）接着就从口袋里翻出小本儿和笔一定要郎的真迹，郎欣然落笔，还谦虚的说：“字写的不好，多包涵。”魔使赶紧说：“很好，很好，只要……”后面就自己嘀嘀咕咕的一大套了。据靠近的LEO事后透露，他说的是“只要有升值潜力就好，有升值潜力就好，我就爱做长线，稳赚不赔，嘿嘿，稳赚不赔……”

神奇电击男

近日LEO又新得几个绰号，如霹雳LEO贝，二阶LEO丸，LEO鳗……之所以得到这些绰号是因为以下劣迹：

1.某日，LEO正与GOUKI凑在一起研究足球，兴起之时不免手舞足蹈，LEO兴奋的手拍GOUKI肩头，不想两人同时尖叫，GOUKI大喊“妖怪呀！放电呀！毛衣都打得透，救命呀！”众皆愕然。

2.又某日，LEO欲与斩红郎商讨星之心画廊事宜，LEO正要从斩红郎手上拿过画笔，突然两人发出惊声尖叫。斩红郎指着LEO，双眼圆睁，结结巴巴的说：“电，电，电，你电，电我！”众皆惊叹。

3.再某日，LEO又电GOUKI一次。邪魔天使对此极为好奇羡慕，恳求LEO务必电自己一下。但不论LEO怎样磨擦生电也电不到魔使。失望之下魔使唯有以身体强壮，防静电工作做得优秀云云来安慰自己。

4.再再某日，在电脑前LEO欲扶邪魔天使左肩，突然两人同时浑身一抖，愕然相望。LEO言道“终于还是电着你了！”魔使感叹道“真是神奇电击男！在下服了！”

5.……编辑部内不断发生神秘的电击事件。更为恐怖的是此电击能力竟能传染！GOUKI已经成为了第一个被传染者。此后可能还会有斩红郎，邪魔天使，KO平……为了找出事件的真像，主人公于是开始了既恐怖又妙趣横生的历险……当！（主编手拿一只仍在嗡嗡余响的煎锅指着我说：“让你写编辑部趣事不是写攻略，知道吗？”我摸着头上的包感叹：“唉……没想到我已得上了职业病！”）

本期杂志的海报选材不是太好！建议以后海报选材多选一些2D彩画，如登3D就一定要是CG画面，象本期DOA2这样的即时演算的多边形人物还是不登为好！建议下期登GT2000中的赛车CG画面或NRR的赛车CG或深水蓝CG或"灵魂力量"的CG人物！保证受欢迎！

冯理威　　安徽省蚌埠市

编复：所谓萝卜青菜，各有所爱，小编们只能走的是中线，每种游戏的人物都刊登一些……啊？怎么冯读者来个马后炮啊？好……建议接受。

游戏情报站的插图(特别是2.3页)质量太差，图片发暗。WILD ARMS 2的攻略似乎不如上期的精彩，给人一种制作上不太用心的感觉，是否可以把金手指尖这个栏目去掉。

陈林　　吉林省公主坟市

编复：插图的问题是因为印刷厂的问题，在这两期我们将会有人尽力去抓印刷质量。请读者们相信、您将会看到比以前更好的《游戏机实用技术》！

增加副刊海报试着附赠VCD，内容可以为最新游戏介绍，精彩游戏片头、结尾(不限主机)、电玩展览直击(让中国的玩友们接触一下世界)、密技、金手指的使用，可以是两月一次、半年一次，VCD也可以另外收费，定价最好在6-8元。

魏晨　　山东省淄博市市

编复：这个建议我们曾经考虑过，可最终还是因为人力上的问题而放弃了……毕竟现在我们连刊物都做得还不够好，再去做其他的东西只会更加顾此失彼。但到以后我们的刊物获得大家一致认同的时候我们会考虑的。

这期杂志比上期又有了进步、内容更加丰富，彩页更加漂亮，语言更加幽默、分析更加透彻、忠心希望《游》越办越好！86页的包和MD的介绍是否与游戏机有些距离，多宝贵的页面啊！这些只是个人意见，千万不要在意，靖亭，对不起！！

刘畅　北京市东城区红星胡同11号

编复：据我们的蜻蜓同志回答，这是为了让我们的广大青少年认识游戏机外的宝贵东西（胡诌的^*^……）。确实、这两期的玩具精品有点离题了，但从下期开始将会确确实实按着读者调查表上的意见好好改进……请放心(某编再语：LEO都忘了是第几次说"请放心"这个词了、信不过……)

1.请务必不要刊登过多的"DC"游戏介绍和攻略，因为毕竟PS现在在中国处于主导地位，很多人都有而"DC"只出了不过一年，不会有很多人买。

2.彩图效果欠佳。3.封面不要写过多的语句。

顾铮　北京市朝阳区

编复：DC的攻略我们一般很少刊登，但游戏介绍嘛……毕竟正像一句话说的好"我不能实现梦想，但我起码可以拥有梦想"。让大家看看业界最新的游戏还是好的。

贵刊做的的确不错，全彩页及大海报乃一大特色，图片清晰是同类刊物中较好的。就图片不好向贵刊提个醒：千万不要图省事，把已有的资料一尘不变地登出来，起码应更一更版式。特别是友刊已用过的图片，如果"照抄"会使读者反感！不过贵刊做的还不错！

最后，价格……公道……！别插广告！！！！永远支持你们！！！！

何昱东　云南省昆明市

编复：一本刊物从截稿到印刷出来需要10天左右的时间，和其他刊物有所撞车是难免的……不过我们所能做到的是尽量多的让读者看到最新最快的资料就是了。

其实本人一向喜欢彩页书籍，加上第一次看到这个价格，(12元)的游戏彩页杂志，毫不犹豫，立刻"建仓"，但是当我一遍看完，又不禁有些失望，书中真正"有用"的攻略，介绍，秘技并不很多，而且对于"游戏黄金眼"的评论，实在不敢恭维，真心希望"国内首家全彩页大型游戏月刊"，质量越来越好，发行越来越大。

沈志　湖北省武汉市

编复：直到现在，我们的刊物走的都是每期精品制、每期尽量做出2-3个最好的攻略和几个最新的介绍。《游戏黄金眼》里面的评论不过是小编们的个人意见而已，毕竟我们又不是FAMI通的编辑，并不能那么有"公信力"。谢谢沈读者的祝福……但我们现在并不能给您补仓啊……遗憾。

建议应严守校对门、以下是贵刊一些明显且低级错误《SNK VS CAPCOM》ARC游戏类型RPG(?)ARC有RPG前所未闻，《死或生2》厂商：TAITO(?)应是TECMO如果让本厂看到的话，会和贵刊打官司的。

《NEWRIDGE RACER(暂称)》媒体GD_ROM吓大新闻，P S能兼容GD-ROM了、我可以用PS玩DC的游戏了！

我是第一次接触贵刊，感觉很好，海外的一些杂志，包括香港的游戏志都是全彩的、贵刊作成全彩的是一种挑战，也是一种机遇，我认为作为全彩的杂志是未来一种势，贵刊带了一个头、但也是第一个吃到馅饼的出版社，希望能坚持出好书，出奇书。

陆垂志　广西省南宁市

编复：我们上一期的校对工作的确做的不好、但从这期开始将不会再有那么多同类错误出现、因为我们的队伍里面加入了三个好同事……请放心*2（某编又语：他又来了不是？）

1.希望贵刊的新闻和攻略更加快速，以免让我们拿着一些软件而不知所措，最好找一些游戏纪念品出来送或卖出。

2.价格过高，又没广告、许多玩家是为了看广告才买书，会使书销量不高。

唐文哲　广西省桂林市

编复：我们想找这类纪念品但通常它们的价格都是很高的，我们也很难办……要没有广告的读者很多，但要增加广告的……唐读者倒是为数不多的几个中的一个。

我是从十一月号开始买贵刊的书的。我一看标题，就写着几个很醒目的大字《游戏机》，我一看，就觉得此书与其它游戏刊物不一样，其它刊物要不就是加点什么电脑之类的有关消息，现在没有什么杂志纯Practical Techniques For Games，而且贵刊的书又是全彩，无疑又把我的钱花在这书上边，要说对此书有什么看法或建议，不是很多，只是希望今后能将游戏的英文名翻译成中文名，就这么多吧。希望你们把此刊物越办越好。我这个GameBoy会永远支持你们。

王萌　　北京市海淀区

编复：把游戏的英文名字翻译成中文，以前已经有很多读者反映过了，只不过因为我们一直都没有足够的人手去做，所以就把这件事情给耽搁下来了……但从这期开始我们会尽量加上中文的。请……（某编继续语：他又想说"请放心"了……嘿嘿。）

众编好！本期是我第一次买你们的杂志(以前也看过)总的感觉是进步明显，杂志内容显得很充实，给我的印象很好，我想从本期开始我会一直关注并购买你们的杂志。在建议这方面有这样一些：杂志在特别专递中应对游戏做一些精选，不好的游戏不要也行，超大攻略详细认真要保持下去，最好不要把游戏攻略分两期出，其实这些建议只是"鸡蛋里挑骨头"，你们的杂志已经很不错了，但正应了你们自己的一句话："没有最好，只有更好。"小编们，还要努力啊！

马可　　江苏省南京市

编复：每个月能说是大作的新游戏也就是那么几个，其他的是不是好游戏我们也只能从得到片面的印象、但我们一般都是几个编辑求同存异、力求刊登出来的都是读者们乐于见到的游戏……攻略的制作需要的时间很多、所以有很多时候我们实在赶不及了就只好分两期刊登……（比如一些在截稿前不久才出的好游戏。）

我认为本期杂志基本上是务实的，要我打分的话打80分。我想咱们兰州既然办了一份杂志就要办出自己的特色(像读者)希望本刊今后多刊登一些怀旧的文章，多登精品，赠送的彩页是大家都很熟悉并喜爱的人物，希望杂志社众小编也能编一本像98增刊那样的增刊书籍来丰富我们的生活。

林经泉　甘肃省兰州市

编复：其实从我们自己的角度来看，我们认为我们做的只是仅仅及格而已，离读者的期望应该还有一段距离……但我们会努力的、请各位读者来一起见证我们的进步吧！请……（某编陆续语："他又来了是吧？看着……啊！OUCH！！"LEO："我打！！！去死吧！！轻P轻P－前－轻K重P！！"第三编话："某编和LEO爆发第三次编辑部大战、情况惨不忍睹、我也观战去也、大家下期再会吧……"）

《游戏机实用技术》总第15期抽奖名单：(共计30名)

张国荣	上海市宝山区	冯理威	安徽省蚌埠市	王　亮	燕山大学
姚　炫	湖北省武汉市	马　可	江苏省南京市	吴永锋	广东省广州市
王　媛	河南省郑州市	王　萌	北京市海淀区	田　棣	北京市西城区
笪　琳	上海市卢湾区	唐文哲	广西省桂林市	王求涛	黑龙江省佳木斯市
王育微	北京市海淀区	陆垂志	广西省南宁市	尹紫光	北京市东城区
韩　阳	北京市人大附中	林星光	山西省大同市	孙铭泽	吉林省吉林市
顾　铮	北京市朝阳区	沈　志	湖北省武汉市	孙　亮	大连市西岗区
刘　畅	北京市东城区	何昱东	云南省昆明市	杨　凡	北京市复兴路
魏　晨	山东省淄博市	林经泉	甘肃省兰州市	孙　野	吉林省吉化市
陈　林	吉林省公主岭	黄　颖	广西省桂林市	李　颖	北京市朝阳区

二手天地

到现在这一期为止，看来好象还是没有什么读者对二手天地这个栏目感兴趣的。LEO看原因有二，一是大家怕被骗；第二是有些读者的二手货物的价格有点高，导致没多少人有兴趣……(所以也请参加的读者尽量定一个合理的价格。)

LEO作为这个栏目的负责者，当然是不希望它这么快就是取消的。但如果再这样下去，下期再没什么参加者的话这栏目就得被迫取消了。所以希望各位读者能多多支持这个新生的栏目。(不知道参加方法的读者请参照这一期的参加者。)另此栏目一切既往，不负由此栏目所导致的一切损失，也就是责任自负啦！

联系地址：广东省汕头市金山中学高三(7)班 联系电话：0754-7495073(时间：12:00-13:00) 联系人：赵宏伟 邮政编码：515073

出售： 机型：PlayStation(5500型)、配件：电源1个+手柄4个(2新2旧)+游戏60个+金手指1块(送出)+记忆卡3块(1原装2组装)+光枪1把(对应游戏另送)+舞垫1块(对应游戏另送)、售价：1000元；备注：主机+电源=600元(七成新)、手柄+游戏+金手指+记忆卡=200元、光枪+舞垫=100元(九成新，可独买)、邮费：由接收人自付。

联系地址：北京市房山区新镇邮局星城邮政报亭 BP：66802266-97190(晚5点以后，节假日全天) 联系人：刘嘉 邮政编码：102413

出售： 机型：原装PlayStation(5501型美版)、配件：电源1个(AV线)+记忆卡+手柄2个+30张游戏碟(有些盘由于划伤不太好读)、售价：920元；备注：主机使用不到两个月，几乎全新(10月购买，有发票为证)，每星期使用总时间不到15小时，光头、光驱完好，机能一切正常，无任何损坏。

联系电话：0419-2261077 邮编：111000 地址：辽宁省辽阳市白塔区劳动街一段6号白塔胜利机电产品经理部 联系人：邵河

出售： 1.GB机原包装9成新 格斗小手柄一个、耳机一付、九成新GB卡5盘，内容有：花木兰、狮子王、侦探柯南(记忆)、7和1、96格斗、饿狼2、忍者乱太郎、足球、篮球、SD格斗王、幽游白书2

15和1：饿狼3、射击泡泡龙、玛莉、玛莉医生、俄罗斯等，以上物品合计320元免邮费

2.MD机原包装，9成新，NP双制有RF，AV输出，双手柄，9成新MD卡25盘(中文带记忆：大航海时代2，三国5)FIFA98，台球，米格29，GP赛车，洛克人合集，SONIC 3D，漫画英雄，割喉岛，魔法泡泡通2，真待魂，海豚3，侏罗纪3，顶级赛车2，中文超级玛丽，中国象棋，恐龙兄弟2，阿拉丁，公路赛车，摇滚赛车，印地赛车，迈克杰克逊，鸟人战队，TOJAM AND ERRY，另有一飞行摇杆，带慢动作。

以上MD机、卡合计450元，免邮费。

地址：江苏省太仓市浮桥镇七丫村四组 邮编：215434 联系人：顾勇海

出售： SFC兼容机(能满屏)游戏之星单机一只，八成新，连SFC原装卡超级世界杯足球，九成新(买于1999年8月)(内有记忆电池)。售价：200元

地址：北京市丰台南路103号楼2门21室 邮编：100071 联系人：杨帆 BP:66886688呼17706

出售： 1.SFC套机(包括原装日版主机一部，原装32M博士7碟机一台，原装日版手柄一只，通用电源两只，原AV一根)。以上均为九成新。另，随以上套机再送：原装美版超任一部，博士碟机16M扩充内存条，原装美版超任电源一只，通用电源一只，制转器一个，视频线一根，全新水晶连发手柄一只，原装美版手柄一只，连发手柄一只，50种经典磁碟游戏，备份空白碟50余张，金手指磁碟一套六张，48M《幻想传说》游戏一套，目录一份，博士六碟机基板一块(带机壳)。

售价：1400元，不单卖。

2.SS原装碟《豪血寺一族3》(内含原版1MB加速卡一块)，《梦精灵~冬季限定版》、《破坏竞技》、《VF》、《VFR》，分别为200元、120元、60元、30元、30元。组装1MB卡15元、PS记忆卡15元、PS黑色铁壳大摇杆80元，SS八成新手柄一只50元。

另有FC经典卡带4盘，如《特救指令》、《松鼠2》等，无几十合一卡，每盘25元。如全买再送FC机一部加八盘卡带。

地址：广州市黄埔区文冲船厂西区2栋108号房邮编：510725 电话：020-82385604(星期六，日打) 联系人：谭文超

出售： 1.FC版第二次超级机器人大战(中文版)和第四次超级机械人大战，两盒共卖60元，有说明书，八成新！

2.口袋妖怪漫画书共12本，共售75元！这些书为全彩印大概有60多页，里面是介绍 动画版剧情，剧场版剧情，口袋妖怪对战必胜法是口袋妖怪迷必备的东西！均为十成新

3.WALKMAN一部SONY版，可听磁带和电台(FM,AM)，爱华原装耳机一个！随机附送酒井法子四盒磁带！此机听磁带可听起码5个小时，听电台20个小时，有自动倒带、前转、后转、超重低音，可收20多个电台，售价为250元，此机七成新！

4.微型7寸迷你彩电，PAL制，有AV输入，两对声音输出，画面清晰，可用来打SS、PS、N64等游戏机，随机附送1BM电源一个。此机可接天线，可收到大约30多个电视台，原价350元，现特价200元出售，此机七成新！

5.一对SONY牌微型音箱，音质清晰，可调三种不同的声音，售价为50元，七成新！

6.欲出售一些VCD，每张5元！分别是蚁哥正传、小倩、倚天屠龙记、鬼太郎。

7.口袋妖怪VCD，五张1-10集，动画版，售价是40元，九成新！口袋妖怪金碟一张，里面有3集，售价10元，九成新！

以上物品玩友欲买请先寄钱来，款到当日发货，邮费自理！

地址：广西师范学院学生信箱47号外语系98本3班 邮编：530000 姓名：吴春妮

出售：1.八成新AIWA-XP250-CD随身听一部，连原装充电电池，原装线控，原装220、110伏可调变压器。随机再送全新SONY-MDR-G61挂耳式耳机一个。一口价470元。

2.九成新KENWOOD-DMCJ3-MD随身听一部，长宽高仅9.5*7.2*1.7CM，直接用5号电池一节供电。带原装KENWOOD手表型夜光线控一个，原装充电电池一个，KENWOOD-MD耳塞一副(音质极好)，再送9.5成新SONY-MDR-G72可折叠挂耳式耳机一个(此耳机音质为同类耳机中音质最好，原价200元以上)，1300MA特大容量充电电池两个。一口价930元！！(此机不能用变压器，但用5号充电电池一样OK。另外此机的表面绝无损伤。)

其实以上的DISCMAN和MD都是LEO的东西，自从到编辑部以后就一直没怎么用过(太忙了=_=)，尤其是那部MD。正好现在这个栏目也缺一点(当然本人不敢抢在读者上帝的前面，否则老编也不会放过我的……×__×)，我就拿出来了……因为本人不方便，所以托朋友的妹妹帮我收汇款，我会在收到她汇款后的第一时间尽量妥善地邮寄出包裹(邮费当然是我负责了)。有意购买的人请直接汇款到以上地址(只需在汇款单上注明"购买LEO之CD(或者MD)"便可，另请留下联系电话以便联系)：

我应该……

作者: 玲音

从来不去舞厅的我，那天经不起朋友的一再要求，终于去了。

刚进舞厅，我就看到了她。

她长得太象莉诺雅了，站在舞台上唱着歌，就象是真正的莉诺雅一样。

我的心不由得狂跳起来，结结巴巴地问常来这里的朋友：“她……她是谁？”朋友意味深长地望了我一眼：“她是某音乐学院的学生，一星期有三个晚上来这里兼职挣钱。怎么了？”“没，没什么，她很象一个人而已……”朋友说道“这种话，你应该留到和她说话的时候说，和我说有什么用？”“不……我不是……”朋友打断我的话：“你要认识她就说嘛！喂！小姐！过来！”

她听到了叫声，向这边走来。朋友对她说：“我有个朋友想认识你，你们聊一下吧！我跳舞去了！”然后朋友对我挤了挤眼，就和其他几个人出去了，桌子旁只剩下我和她两个人。我完全没有料到会出现这样的情况，心慌意乱起来“你……你好。我是他的朋友……”我用手指了一指我的朋友。忽然她“嘻”的一声笑了，我从来没听到这么美妙的笑声，急忙抬头看她……

风吹得她的长发飘起，我看得呆了，这分明就是最后两人在月光下那一幕的情形。“我知道你是他的朋友、否则他为什么要把我介绍给一个他都不认识的人？”她微笑着说。我鼓起勇气，对她说：“你……你很象一个人……”“为什么你们男生总要用这句话开头呢？认识女孩子就是这样的吗？”我急得语无伦次了：“不，不，你……你真的很象一个人……看……”我急急忙忙地翻袋子，想拿出刚买的FF8海报，但那里有？我突然想起，我把它给漏在朋友家里了……我急得都快哭了出来：“真的，我，我可以证明，莉诺雅。”天啊，情急之下我竟然把她叫做莉诺雅了！

“我知道你说我象谁了”，她抿着嘴笑，“只是我刚才不敢肯定而已。”我看得有些痴了，想说些什么，却说不出一句话。

忽然她拉起我的手，做出莉诺雅和斯科尔跳舞时的动作，显然因为羞涩，她很快便把手拿开了。但我分明就清楚看到了，这……这……我的心不能自已地狂跳起来，简直就不敢相信自己的感觉，身躯仿佛直坠入云雾中……

“是吗？我只看过一次，学得可能不象。”

“象，象极了，不！你就是她！”我突然说出这句话。她听了这句话后奇怪地盯着我看，“你是第一个这样说我的人，你好奇怪哦！”我不敢直视她那明亮的眼睛，忙低下头：“真的，我不骗你。”“你们玩游戏的人都是这样的吗？连游戏和现实都分不清……”她微笑着说道。

“我……我不是……”我语无伦次地说，“你……对，对了……能、能戴上这个吗？”我解下脖子上戴的FF8项链，抖抖颤颤地递过去。“你……你这个人……我们才认识几分钟呀！真是的……”她有点不高兴地说。

我嘴唇嚅动，却说不出一句话。我为什么要这样做，我自己也不知道。

“而且，”她突然用手点了一下我的额头，“你这里也没有伤疤哦！嘻！”原来她不过是和我开了个玩笑，但，我的心情更紧张了。“我能……能请你喝点什么吗？”

她“吃吃”地笑了起来：“你好紧张呀！我又不是很奇怪……我喝可乐就好了哦。”

服务员很快就拿来了两瓶可乐，我几乎是从服务员手里把可乐抢过来，大口大口地喝了大半瓶，才感觉自己冷静了一点……

“给，不要喝那么急了，不好的。”她递过来一张纸，我这才发现我的衣服上已经被可乐给淋湿了。我几乎是颤抖着双手接过这张纸，我真的是很想摸一下她的手，甚至碰一下也好，但是我不敢。“谢，谢谢。能……能和我唱首歌吗？”

“当然可以。只要我会唱。”她的爽快出乎我的意料，我反而不知所措了。“就……就唱……唱那首EYES ON ME好……好吗？”“嘻，我已经猜到了……好吧！”

…………我不知道是怎么走上舞台的，也不知道是怎么下来的……这一切，象是梦一样。但是我却知道不是。她的声音好象还在我耳边盘旋，我的心还在狂跳不已…………“哎？我要走了，再见了……”突然她的声音把我惊醒了……

“我能知道你的电话吗？！”她走出几步后，我几乎是叫了出来。

“我的宿舍没有电话，不过你可以用这个地址写信给我……”她拿出笔，写了一个地址在纸条上给我。

“再见了……”她看了我一眼，然后转身走了……

我怅然若失，手中紧握着那张纸条，上面全是汗水。

当我回家后，我立即写了一封很普通的信给她，还在里面放了一张很漂亮的圣诞卡……

几天以后，她回信了，信很短，只是说谢谢。里面有一张新年卡，上面仅仅写有“新年快乐”几个字……看完信以后，我忽然感到很迷茫：就这样结束了吗？我不知该怎么办，我不敢去找她……也许这样才能保持她在我心中的完美形象，也许只有没有结果的事才是最好的事，我真的不知道该怎么办……也许……

Eyes on me

Whenever sang my song	不论在何时唱着我的歌
On the stage, on my own	舞台上也好 独自一个人也罢
Whenever said my words	不管什么时候说着我的语言
Wishing they would be heard	一直希望能被你听见
I saw you smiling at me	望着你对我深情的笑容
Was it real or just my fantasy	这是真实的世界 或是幻想的美梦
You'd always be there in the corner	你一如既往的出现在角落
Of this tiny little bar	在这个微不足道的小酒吧里
My last night here for you	昨晚的我为你守候了一晚
Same old songs, just once more	一遍又一遍地吟唱着似曾相识的歌曲
My last night here with you?	昨夜我真的为了你而留在这里吗?
Maybe yes, maybe no	或者是，或者不是
I kind of liked it your your way	我好喜欢你的方式
How you shyly placed your eyes on me	你用如此害羞的眼神望着我
Oh,did you ever know?	啊 你可否知道?
That I had mine on you	我早已心属于你
*Darling, so there you are	亲爱的 所以你就在那里
With that look on your face	让我好好地看着你的脸
As if you're never hurt	就当你从未受伤
As if you're never down	就当你不曾跌倒
Shall I be the one for you	让我成为你的一部分 好吗?
Who pinches you softly but sure	谁温柔但却真实的伤害了你呢?
If frown is shown then	如果为了这种挫折就倒下的话
I will know that you are no dreamer	我会认为你是个没有梦想的失败者
So let me come to you	所以让我奔向你
Close as I wanted to be	像我心中所想的去接近你
Close enough for me	足够靠近我
To feel your heart beating fast	用全部的灵魂去感受你快速的心跳
And stay there as I whisper	留在这里低声地说
How I loved your peaceful eyes on me	我是如此地爱你用那温柔的眼神深情地望着我
Did you ever know	你是否明白
That I had mine on you	我的心早属于你
Darling, so share with me	亲爱的 请跟我分享你的所有
Your love if you have enough	与你一起分享无尽的爱
your tears if you're holding back	当你情绪不好时 我会和你一同分担
Or pain if that's what it is	或分担那不管有多大的伤痛
How can I let you know	要如何才能让你知道
I'm more than the dress and the voice	我的爱远不止你所见到的
Just reach me out then	亲爱的 到我这边来
You will know that you're not dreaming	你会知道这不是一场梦

论尽江湖——玩友自由谈

二号公告

作者：林也

鉴于本人对“游戏机实用技术”之忠爱，对游戏之痴迷，对本人一号信件之石沉大海，杳无回信，对编辑部众编特此公告：

奉上“游戏机实用技术”之彻底攻略：

序篇：先选男、女主人公，本人当然选男，选定日期，锁定每月10号，交通工具可选自行车、巴士、当然也可步行，不过本游戏里没有飞空艇及时空门之类的东西，地点为每月必来之地——报刊亭，上前与老板对话，谈话选项：

1.买游戏机实用技术　　¥12.00元

2.买电子××××　　¥8.40元

3.买电脑××××　　¥××元

此攻略选1项，然后付款，买此道具极为有用，是战斗时的法宝。

旅途篇：本人驾车回府(双脚猛踏两轮之车)，常常挡不住诱惑，边骑边看，其结果，产生分支剧情——“前面危机 4”……

家居篇：风风火火闯回家噢，(如与水×传雷同，纯属巧合)“沐浴”完毕，翻开书页，这里的世界真精彩，全彩印，视点开阔——大16开，十二分的爽！

寻找仲间篇：看完书后，本人的EXP、HP、MP统统加满了，LV也升高了，开始寻找“我的仲间”、众人相聚、高谈阔论、分析游业走势，品评厂商新作、回想当年精品。

“生化危机 4 正在开发吧！”

“铁拳 4 里还有小恐龙没？”

“最终幻想Ⅸ是谁设计人物？”

“99拳皇下一集叫什么？(不会是2000拳皇吧！)”

“听说NAMCO与SEGA效仿‘SNK VS CAPCOM’来个‘铁拳VS VR战士’——据完全不可靠消息。”

众人尽兴，互道珍重作“鸟兽散”回家苦练LV去也——全篇完。

上期因为我们的疏忽，把《新世纪主机战争大分析》的后半部分给漏了，特在这期补上，希望作者和各位读者见谅。=_=这期再刊登电玩小说一篇和有趣短文一篇，顺便应广大读者要求把这个栏目扩版，望大家能满意。若有任何反对或赞同意见，请写于读者调查表上，您的意见是我们最宝贵、最正确的改进方向……

P.S.来稿的读者请一律在稿件上(因为分信的同事一般会把信封和稿件分开的，到我们手上的只是稿件而已。)写清详细姓名、地址、邮编、所投栏目、作品名称(最好留下联系电话)，以方便我们的工作(这样我们节省下来的时间就可以用来更用心地做好刊物了)。

(续上期)C：任天堂篇

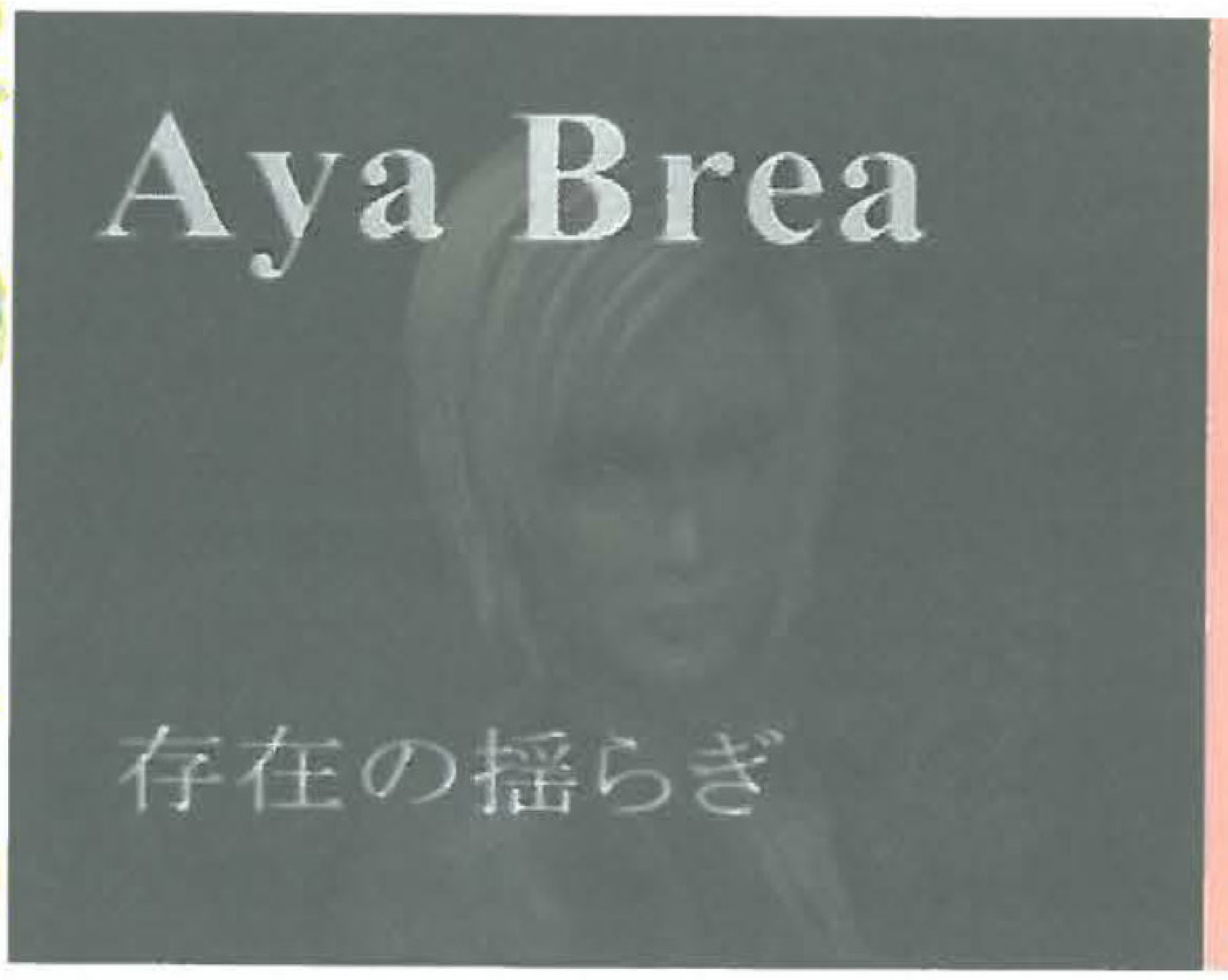
作者：卢瑛

谈了两家，最后要谈到以前的业界老大——任天堂了。和SEGA与SONY比起来，任天堂的形势可谓最严峻了。DC在欧美推出之后N64的销量大不如前，GB上几个作品的延期也使任天堂的收益大幅下滑。上个月还被迫把今年的经常利润预算降低到500亿日元。上一年任天堂的经常利润是1590亿日元，可谓大赚一笔。今年初山内社长还夸口今年的利润要超过上一年，没想到结果却变成这样。现在任天堂的“海豚”已经公布，号称要有超越PS2多达30%以上的机能，这也会花费任天堂大量的金钱。况且GB的新一代机种也公布，GB的长寿传说看来也即将结束。任天堂如果再不好好地改正一下它那自视过高的毛病，等到没有厂商支持“海豚”和“GB2”的时候后悔也已经迟了！SEGA还有街机方面的利润支持，DC失败它顶多关闭家用事业部。SONY也是有电子产品方面的利润支持，PS2失败了也远不会倒闭。可任天堂呢？难道它的新主机失败之后吃3、4年西北风再卷土重来？或者做回它的纸牌老本行？所以说任天堂才是最应该着急的。但话虽这样说，只要一天还有钱赚，任天堂都还能维持下去，而且近段时间不断传出如SQUARE回到任天堂怀抱，山内下台之后任天堂的新领导人将一改以往自大作风的传闻，这些虽不能全信，可也不能不信。因为毕竟任天堂的名号还是很响的，谁知道它不会有些什么出人意料的举动呢？

实际上从超任时代以来任天堂在软件商中间的名声就不太好，过高的权利费、目中无人的态度和过于严格的软件制度都是软件商所痛恨的，而这次更有“海豚”只会允许三家第三方软件商开发软件的极端传闻。如果任天堂真的在“少数精锐”的道路上无悔地走下去的话，那很有可能终有一天它会倒在这条路上永远爬不起来。而这，正是我们所不想看到的。任天堂，走好！

结语

SEGA、SONY、任天堂三家的主机大战即将进入第二轮，这次吸取了教训的SEGA再次出了一个漂亮的先手，SONY和任天堂将怎样还击也即将揭晓。不过这次主机大战各方的策略也很耐人寻味。(SEGA公布DC时除了具体性能之外已经可以让人看到成品机，到发售日只不过是半年时间。SONY公布PS2时只有电路版和具体性能，半年后才让人看到成品机，预定发售日离公布日有一年时间。任天堂更离谱，公布海豚(暂称)时不要说电路版，连具体性能也没有！估计主机真正的发售日可能已经是一年半之后！这能说明什么？这说明了有些厂商为了公布主机性能时能震慑对手，不顾主机的实际开发进度来抛出一堆数据，其后又把发售时间拖后以使主机能达到公布的性能。这不是一个好现象。)但任何一部主机是否受欢迎终究是要经过市场检验的，至于结果如何，就让我们一起拭目以待吧！



寄生前夜2 SQUARE PS/PARASITE EVE2/AVG/1P/对应振动手柄/系列第二作/12-16-99

LEO:AYA终于回到了PS上了，而且还改进了不少。开头的动画水平提高了不少，整个游戏的难度也提高了不少。这次的PE2改成了象生化危机系列一样的游戏方式，总体来说还算是成功的。画面优秀、水准以上的配乐加上不俗的游戏性。推介!

评分: 8分

邪魔天使:当还没有从BH3的恶梦完全醒来时，再次踏入PE2的恶梦实在是一件折磨神经的事。然而看了CG动画后就被迷晕了。而且PE2的确是我期待的AVG类游戏。虽然它像极了BH。众位玩友再来见识一下SQUARE的AVG功力吧!

评分: 9分

GOUKI:这次SQUARE着实是让我“心动”了一把，无论是AYA还是游戏本身都是如此。由“电影化的RPG”到“电影化的AVG”，看得出SQUARE是对这个游戏花了一番心血的，一定是对AVG这块目前属于CAPCOM的肥肉垂涎许久，AYA对JILL，WINNER IS ……

评分: 8.5分

KILLER LOOP CRAVE ENTERTAINMENT PS/KILLER LOOP/RAC/对应振动手柄/2P/美版

LEO:这个美版游戏的画面比GT2要好，而且干净得多。可见对于PS来说花哨的特效做得太多还不如好好地做一下本来就不太好的画面。言归正传，此游戏的游戏方式过于单一、而且奇怪的音乐也属于不入流的（对我们来说），所以是一个可玩可不玩的游戏。

评分: 6分

邪魔天使:这是一个怪异的赛车游戏、车型相当的奇幻、而赛道也是迷幻不真实。但是画面就比GT要好，想来是因为赛道场景简单的原因吧! 在游戏中有很多类似射击类游戏的元素也让人挺过瘾的。所以喜欢赛车游戏的同志们试一下吧!

评分: 7分

GOUKI:就像多数美版游戏那样此作“只可远观而不可近玩”，画面质量确实不错，但重要的游戏性却被一圈又一圈无聊的追逐消耗得一干二净。结语: 垃圾、扔掉。

评分: 5分

J联盟1999—完美前锋 KONAMI OSAKA PS/JIKKYOU J.LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER/SPG/对应振动手柄/N64移植作/4P/12-2-99

LEO:J联盟系列是KONAMI的另一个很受欢迎的足球系列。这个PS上的最新作虽然没有N64上的同名作那么好(指画面)，但也过得去了。而且从游戏性上来说，这个作品比N64的还要好……作为黄昏期的PS来说，KCEO做的也说是这样了。

评分: 7分

邪魔天使: 对于足球游戏我可是欣赏别人玩多过自己动手。究其原因可能是足球太让人伤心了吧! 只有欣赏LEO、GOUKI的优秀表现时才会打起精神来。我想这款从N64上移植过来的足球游戏大概不能满足各位球迷的热情。因为从我观战得来的印象看，这款游戏的拟真度并不高，且读盘时间太长。玩家的热情有充分的冷却时间，甚至冷到不耐烦! 这真是要命的体贴呀!

评分: 5.5分

GOUKI:KCEO在PS上的第一部足球作品，虽说目标是N64同名作的完全移植，但……唉，其实就PS的机能而言也没什么可抱怨的，原创球队这一设定非常棒，只是换人也要LOADING那么久有些无法忍受。PS上还是W·E4天下。还是等待KCEO明年PS2上的WORLD SOCCER2000吧!

评分: 8分

GT赛车2 SCEI PS/2CD/GRAN TURISMO2/RAC/对应振动手柄/系列第二作/2P/12-11-99

LEO: 对于本人这种没什么时间花在GT模式上的人，这个游戏多了一个“RALLY MODE”才是使我感光趣的地方。不过这游戏的画面很烂，可能是因为在车身上用了太多特效的缘故吧! 其实PS的机能也就那样，SCE还不如少做一点花巧，好好的做一下画面……期待GT2000……

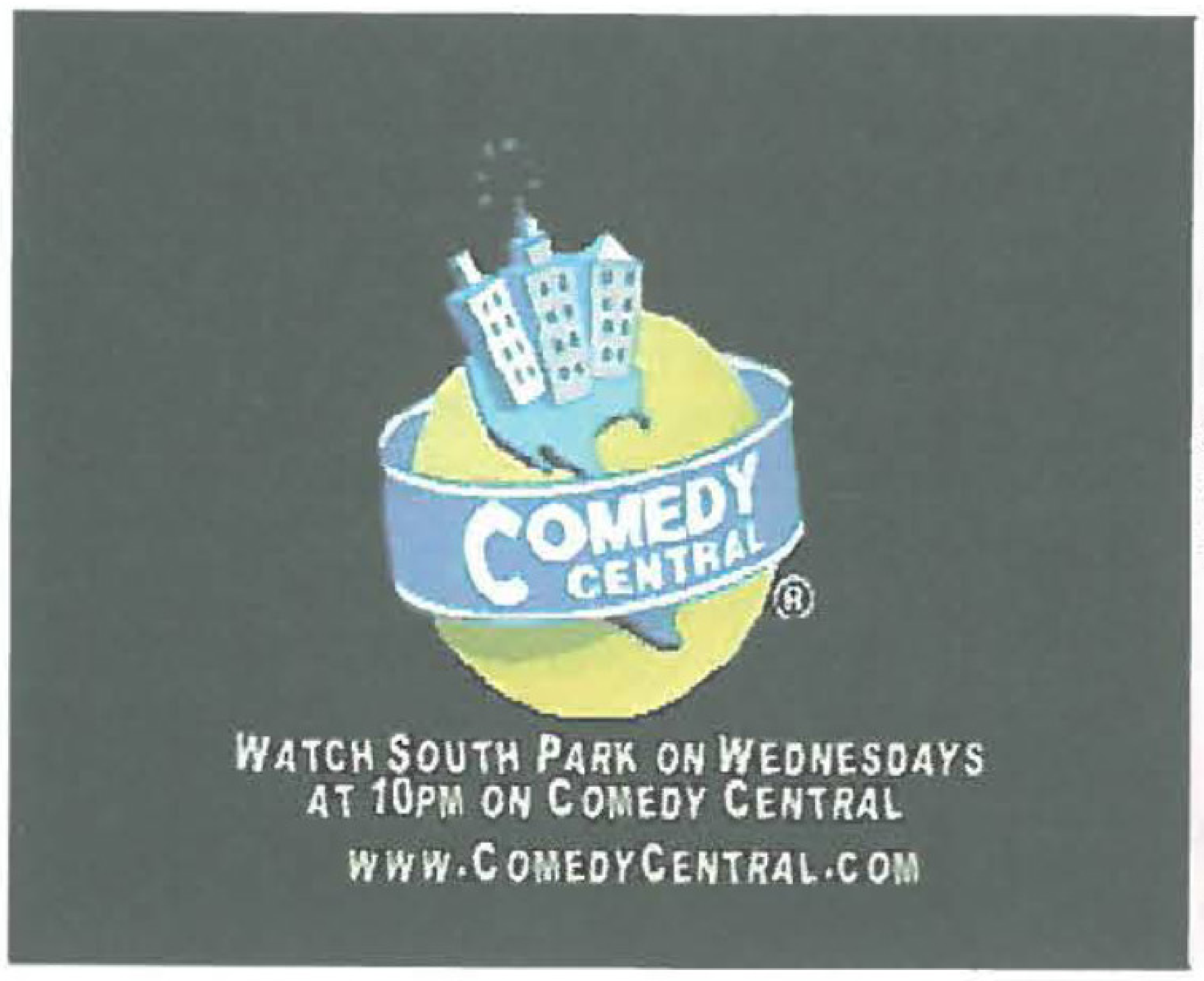
评分: 7分

邪魔天使: 为什么有这么多人喜欢玩赛车游戏? 就我个人而言是因为喜爱车文化。向往拥有自己最钟爱的车，并体验驾车的那种感受。我想大家也都差不多是因为这样才喜欢赛车游戏的吧! 而GT赛车的车型真实、资料丰富、画面华丽就正好迎合了车迷们的口味。这回GT2不但车型增至四百多而且又加了二十条赛道，画面的素质虽未能提高多少但也足以令人心动不已呢。赛车FANS继续考牌吧!

评分: 8分

GOUKI:“前作是全球销量最TOP的RAC”! 背负着如此盛名的GT2是不会让追随者失望的。将“GRAN TURISMO”模式独立成一张碟让本人的一种热血沸腾的感觉；新增的“RALLY MODE”也为GT2增添了一份狂野的气息。相信过不了多久在英超上就会看到GT2的广告牌了。

评分: 8分



南方公园 PS/SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK/ETC/2P/美版

LEO:LEO对于港称“衰仔乐园”的这套动画是很喜欢的，但此作却令我觉得不可容忍。无甚趣味的一堆小游戏加上南方公园的人设再加上古怪的音乐就等于这个游戏？我还不如去玩前一段时间出的3D射击的南方公园更好……茶杯垫之作！

评分: 5分

邪魔天使:这款游戏让我极为迷惑，其幼稚简单的人设和环境实在让我提不起兴趣来。也许小朋友们会喜欢吧！我真的不知道。而游戏的内容又不是非常的吸引人，所以在下决定下黑手捅它一刀。“大家都别玩！”

评分: 4分

GOUKI:其电影就因为“小朋友”的“出口成脏”而成为话题，在PS上虽有所收敛，但那些怪模怪样的人设还是让人无法喜欢上这个游戏，而且那些说不上是什么的小游戏也让人有点“不知所云”。

评分: 6分

真·魔装机神 BANPRESTO PS/真·魔装机神PANZER WARFARE/SLG/SRW派生作品/11-25-99

LEO:从FC到DC，机器人们打了十多年都没有打完。每个作品多了两三款机器人就是新作，那打到22世纪也打不完啊……^*^不过说到底这个作品比起什么“机器人大XX”还是有点不如，一个外传类作品嘛！也就是这样了……

评分: 5分

邪魔天使:在SFC上的SRW系列是BANPRESTO的代表作。而这款PS上的“真·魔装机神”亦为此系列作的一个。这一个相对前作在游戏的一些操作方面有所改动，整体而言当然是有了进步啦！另外游戏中的MOVIE也挺不错。6分吧！

评分: 6分

GOUKI:传的说了很久的机器人大战衍生作品“真魔装机神”终于在SRW迷们的千呼万唤中发售了，不用说绝对又是眼镜的杰作。因为种种原因而未能在SFC上玩到前作的玩家们这次是不会放过了。片头动画的素质很高，不要错过。

评分: 7分

屠龙战记 namco PS/DRAGON VALOR/A·RPG/1P/对应振动手柄/系列第二作/12-2/99

LEO:这个月虽然DQ7延期，但NAMCO还是让我玩了这样一款十分优秀的关于龙的游戏，在“DEWPRISM”之后这样的一款A·RPG游戏让我感到一种当年玩“月下夜想曲”的感觉。非常期待NAMCO能为DC移植这款游戏。

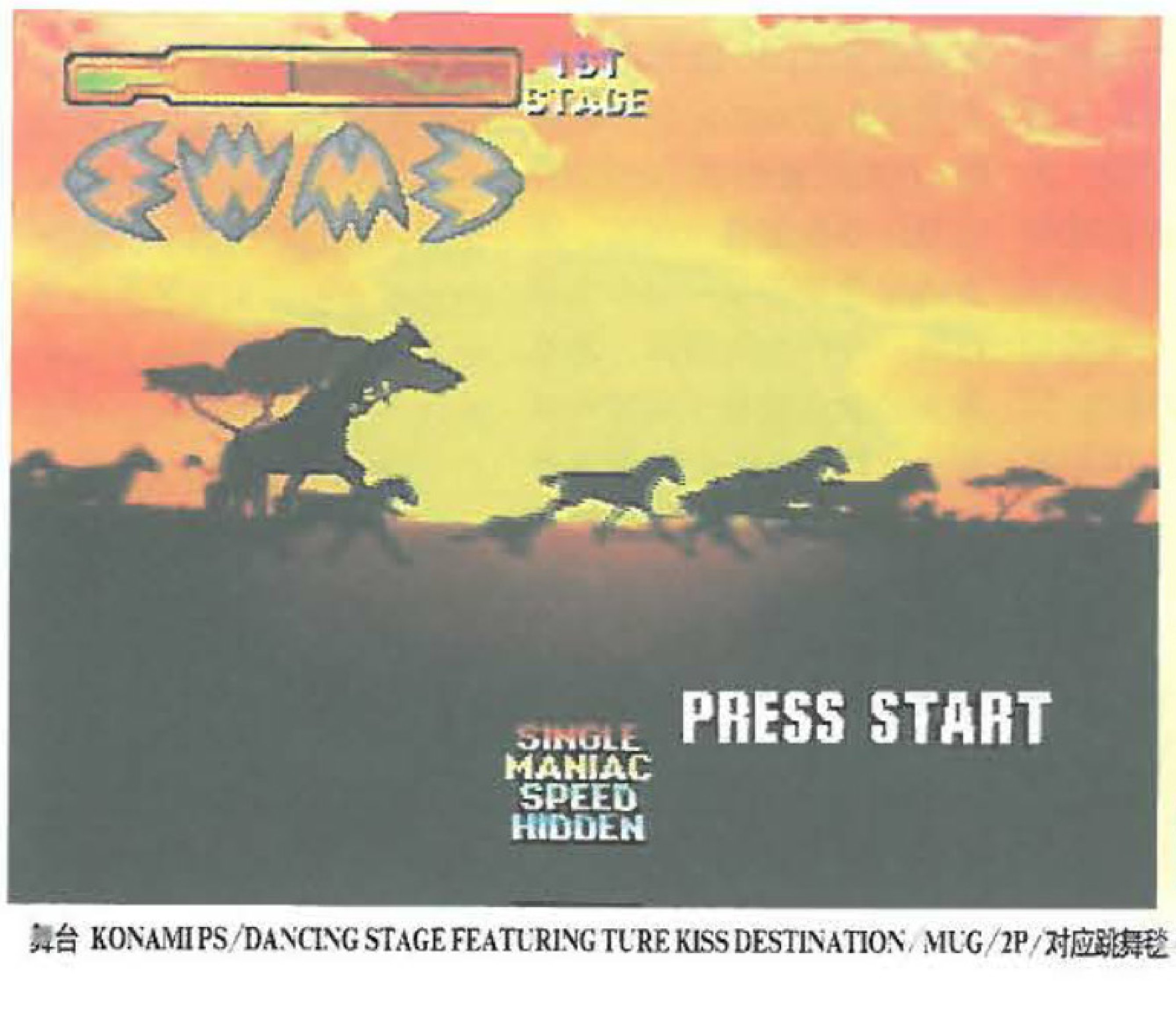
评分: 8分

邪魔天使:屠龙战记！为什么会有这么多关于龙的游戏呢？而且这一个游戏更打正旗号来杀龙？虽然我这个爱龙的天使对此很不满，但是却挺喜欢这款游戏。因为它的故事背景不错，画面也够漂亮。游戏的操作性也不错。在同类游戏中可说是中上之作。

评分: 8分

GOUKI:这个在中世纪“剑与魔法”这一永恒的主题下发生的故事其实更应叫“勇者斗X龙”才对。由前作的2D改为3D，在画面质量上有了提高，而且操作感也非常的好。多姿多彩的魔法攻击方式为游戏增色不少，至于游戏中的CG看看“NAMCO”便知如何了。面对这样一款出色的游戏，唯一的疑惑便是现在的游戏主角为何总是手拿一把与自己身材不相称的大剑呢？

评分: 8.5分



舞台 KONAMI PS/DANCING STAGE FEATURING TURE KISS DESTINATION/MUG/2P/对应跳舞毯/12-9-99

LEO:KONAMI这几个月出游戏的速度是快的无话可说了，但出来的却不都是精品。这个“DANCE STGAE”里面的歌慢得绝对不适合跳舞。KONAMI出一个哑铃状控制器让人举哑铃来玩这个游戏看来也不会怎么累。游戏出得太滥了只会让人反感。KONAMI，小心！

评分: 6分

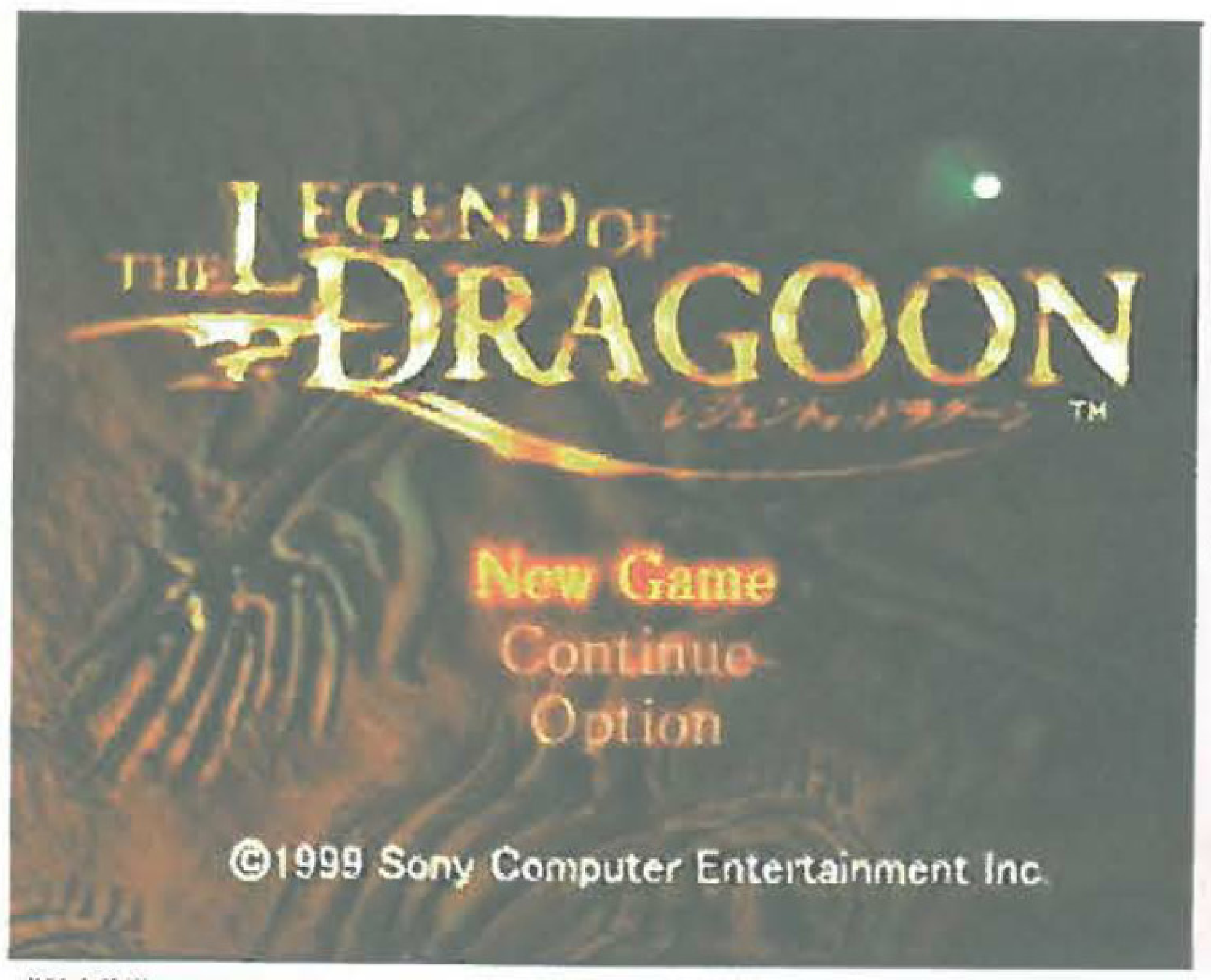
邪魔天使:喜欢跳舞的朋友们！喜欢小室哲哉的朋友们！吃饱了想消化一下的同志们！这款从街机上移植到PS的跳舞游戏值得一试！它比起街机版新增了一些歌曲，而且难度比DDR低一点，很适合我样的跳舞天才(才气尚待开发)。就算不跳只是听歌也是挺不错的，值！

评分: 7分

GOUKI:一个月内KONAMI的第二款音乐GAME。同样是移植于街机，不过这次的卖点却是小室旗下的“TURE KiSS DESTiNATiON”组合(现已易名为KiSS DESTiNATiON)的歌曲。至于玩法和前作完全一样，只是游戏画面和大家所熟悉的“DDR”有点出入。不过此游戏对于本人而言最大的用处是可放在DISCMAN中当CD听，谈到DANCE，还是在机厅里的感觉更好。

评分: 8.5分

GOLDEN EYES 007



龙骑士传说 SCEI PS/4CD/THE LEGEND OF DRAGOON/RPG/对应振动手柄/原创/12-2-99

LEO:此游戏LEO简称之为“雷雨”。是“雷声大、雨点小”！推出前吹得上了天，出来后却不外如是。除了CG动画的水准比较高外，战斗时的画面和整个水准也就是一般而已。况且这游戏还有一个大缺点：过于类似FF7！也就是抄袭！再减一分！

评分：7分

邪魔天使：因为至今王菲的“EYES ON ME”还在我的耳边萦绕。所以对于这一款极似“FF”的作品虽十分喜爱，但是和“FF8”一比就使人有一种曾经苍海难为水的感觉。而且CG MOVIE虽然极为精美但在游戏中的画面却并不令人十分满意。但想到人生不如意之事十之八九，所以也就释然了。然而在期待“FF9”的时候玩一下这个游戏也是不错的。

评分：7分

GOUKI:这个年末推出的号称“RPG最终形态”的东东看来确实没有让SCE的三年心血白花，第一周发售便取得了16万本的佳绩，请注意，这是一个原创的作品。最近几个月SCE大作迭出，看来SCE确实是想让所有玩家承认它的软件制作水平，为明年PS2的发售打下根基。在DQ7延期至明年且F F 9 迟迟未公布的今天，“LOD”确实是PS上最棒的RPG。

评分：9分

格斗力量2 EIDOS&CORE PS/FIGHTING FORCE 2/3DACT/1P/系列第二作/对应震动手柄/美版

LEO：本以为DC要出这个游戏的话PS就不会出了，谁知道……这个PS版和DC版应该是差不多的，就现在看来，游戏的质量并不怎么样。EIDOS为会么不象一代那样把二代做成双打的过关类游戏呢？现在这种不伦不类的追尾3DACT嘛……差！

评分：6.5分

邪魔天使:这是古墓丽影的另一个翻版。只不过是女主角改成了男主角，另外故事场景有点不同而已。但是游戏的画面也并不能够和古墓丽影相匹敌，操作方面以及游戏性都不让人满意。只选精品的玩家大可不理他而径去玩古墓丽影好了。

评分：6分

GOUKI:本以为这款口碑不错的动作游戏的续作会更上一层楼，谁知道拿到游戏之后才发现此作莫名其妙的改成了追尾视点的单人游戏，顿时心凉了半截，虽然交待情节的画面做的电影味十足，但无奈MG·S玩得太多，面对那些三拳两脚便可干掉的敌人实在提不起兴趣。

评分：7分

RUNABOUT-2 CLIMAX PS/RUNABOUT-2/RAC/1P/系列第二作/对应振动手柄/对应方向盘/11-18-99

LEO 这个游戏让我想起了另一个用民用车来进行一对一的美式游戏，只是没有那么狂野罢了。但游戏的内容LEO实在是没法提起什么兴趣。画面也有些惨不忍睹。唉，失败之作！

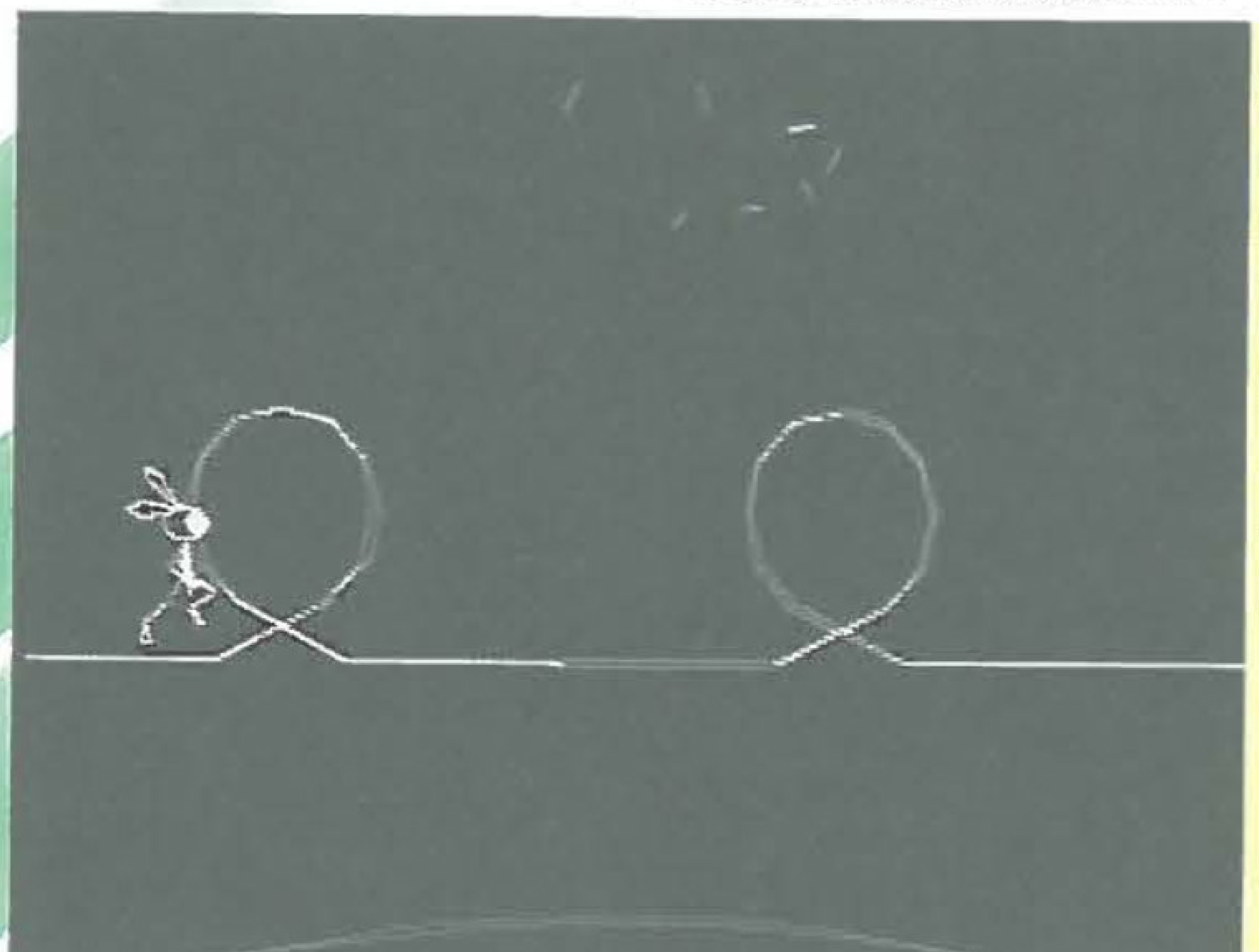
评分：6.5分

邪魔天使:这是一款颇有创意的赛车游戏，为了在限定的时间内达成规定的任务，玩家需要寻找最近的路线还要尽量遵守交通规则。游戏的场景丰富。故事性强。可玩性也相当的高。对于赛车迷来说颇值得一试。

评分：7分

GOUKI:刚看到游戏画面时本以为是一款美版游戏，谁知看到制作厂商后才知道这是一款标准的日版GAME。为何日本人也做出这种美式风格浓厚的游戏呢？另外实在让我不解的便是为何CLI-MAX会对这些普普通通的民用车情有独钟呢？

评分：7分



VIB-RIBBON SCEI PS/VIB-RIBBON/MUG/1P/原创/12-9-99

LEO:这真是一款另类到极点且有趣的音乐节拍游戏。用它来舒缓被“BH3”、“PE2”折磨过的神经是很不错的选择呢。此游戏的画面虽然简单到了极点，但是操作那个可爱的小兔子避过一个个障碍物，听着轻松的音乐总算是件乐事吧！

评分：6分

邪魔天使:由SCEI出的这支另类音乐游戏还是颇有创意的。虽然说画面非常的简陋，可是还是很值得一试的。游戏的玩法是控制一只小兔避过每一个产生的路障。游戏最大的卖点就在于玩家可以放入自己喜欢的CD，游戏会根据CD中的歌曲生成新的路障。这样的话游戏就会不断的有新的内容而且更符玩家的个人喜好。各位不妨一试。

评分：6分

GOUKI:全黑的背景、简单的白色线条，几笔勾勒的角色，恐怕应算是“史上最不华丽的游戏”之首了。此作的卖点全在音乐节拍上。其实是跟DDR一样的音乐类游戏，同样是考验玩家对音乐的感觉和反应速度，不过节拍游戏做成这样，KONAMI终于也是没有办法了。

评分：5分

一边是你呀，活泼可爱的比卡丘，一边又是你呀，青春亮丽的阳之下光，左挑右选间，只时日无多，费思量；无奈间，再向冬日寒夜，无眠无休间两者皆不抛却。

哈，各位读者，我又来也！怎么样，千禧新年，是不是别有一番风味呀！新年新气象，女生常谈也要改头换面，焕然一新啦！各位好好观瞧一下，多提宝贵意见呀！

12月出了好几款非常不错的游戏，让人颇有点手忙脚乱的感觉，玩玩这个再玩玩那个，就是时间不够，不知各位有没有同感？而我在玩着《心跳回忆2》时，不禁幻想着假期会有一些浪漫的情感故事……

本栏目主持：靖亭

女生常谈之梦境编一

在飘雪的冬之响之高校。"下雪后的高校真是美呀，四处洁白的一片真的好像是在梦里一样呀，"靖亭我在一个冬日下雪的午后，对着放假后已经没有多少人的校园自言自语。"是啊，靖亭君，真的很美呀！"身后传来一个好像天使的声音。"下光！怎么你……刚才不是看你已经走了的吗？""我回来看看下雪后的校园，靖亭君你不也一样吗？"不敢回头的我，听到下光的声音，好想看看她那洁白整齐的牙齿啊，可是我……"靖亭君，今年你的成绩好像退步了呀，你的情况虽然我不太明白，可是请您明年一定要加油干呀！"听到她那甜美的声音，我好想好想回过头去对她笑一下，可……"靖亭君，我呀，这个假期要到别的地方去呢，明年我们再见好吗？""好、好的，再见！"……等到我有勇气转过身来时，只来得及看到下光她美好的绿色背影和火红的头发，她的头发在这个好冷的冬天真的好像是一团暖暖的火呢！再见，下光，等到樱花开遍校园的时候，那时的我一定要……

心跳回憶2相關產品編

单曲
CD编号：KMDA2
发售日期：11月26日
发行：KING RECORDS
类型：SINGLE

这是《心跳2》音乐CD的第一个攻势(向着我们的荷包来的呀)，是游戏的一只单曲，在游戏发售的第二天推出。收录了由左由野田顺子姐姐主唱的《心跳2》OPENING歌"勇气の神样"和新版《心跳》的主题曲"もとモットときめき99"。

心跳回忆2 SOUND TRACK VOL.1
CD编号：KMCA34-35
发售日期：12月3日
发行：KING RECORDS
类型：SOUND TRACK

这次的心跳SOUND TRACK是以一个GAME两张碟的方式推出的，在VOL.1内收录了游戏内的DICS1幼年期篇的音乐和约会地点等BGM，另外一张碟，即DICS2内，收录了游戏中的BAD ENDING歌"向日葵"。

心跳回忆2 SOUND TRACK VOL.2
CD编号：KMCA36-37
发售日期：12月3日
发行：KING RECORDS
类型：SOUND TRACK

在VOL.2里主要收录的是VOL.1中的音乐和左由野田 顺子姐姐主唱的GOOD ENDING歌"あなたこ会えて"。

心跳回忆2的限定版

内容 自动特制的包装纸盒、限定版游戏一套(5CD)、A4规格的书一本、粉红色POCKET STATION及阳之下光电话绳。

预订版

这是在日本街头的小卖店卖的预定版本。也算是一套限定版啦。

这个是其中一个预定版的心跳2封面。(据说这个版是有3个封面的！)

限定版和普通版有什么区别？

可能有很多人都以为限定版和普通版的分别就只有包装不同，但其实如果大家认真一点看的话就能发现原来普通版和限定版除了包装外，基本上连里面的CD编号、游戏碟的封面甚至颜色都有着很大的分别，例如限定版的封面是以黄色的线条为主色，限定版就以粉红色为主色，至于再细微一点的地方就是游戏CD面的女角色普通版和限定版是不同的。老天，我们的荷包呀！！！

口袋妖怪編

POCKET MONSTER

《POCKET MONSTER》无论在游戏机上还是在动漫画上都颇受欢迎。随着最新动画在美国的上映，掀起了又一轮口袋妖怪的热潮。

现在在日本的播映剧情

口袋妖怪的动画现已在日本播出120多集，这次播出的全新故事出现了不少的新的怪物，就不知道我们内地的读者何时才能一饱眼福。

手袋

这是三款人气角色的手袋，每款各有两种颜色，质地柔软，随袋还配有一只口袋妖怪的布偶，很适合女孩子们上街用的。不过怎么没有适合男孩子们上街用的配有口袋妖怪的手袋呀，我生气呀……

玩具精品

WAN JIU JING PIN

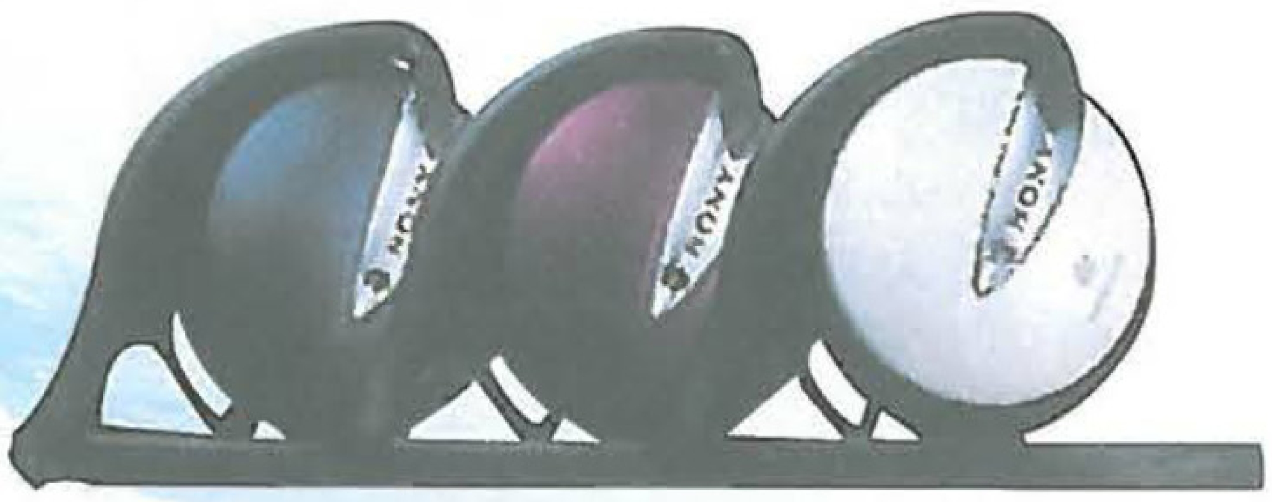
逛街纸上行

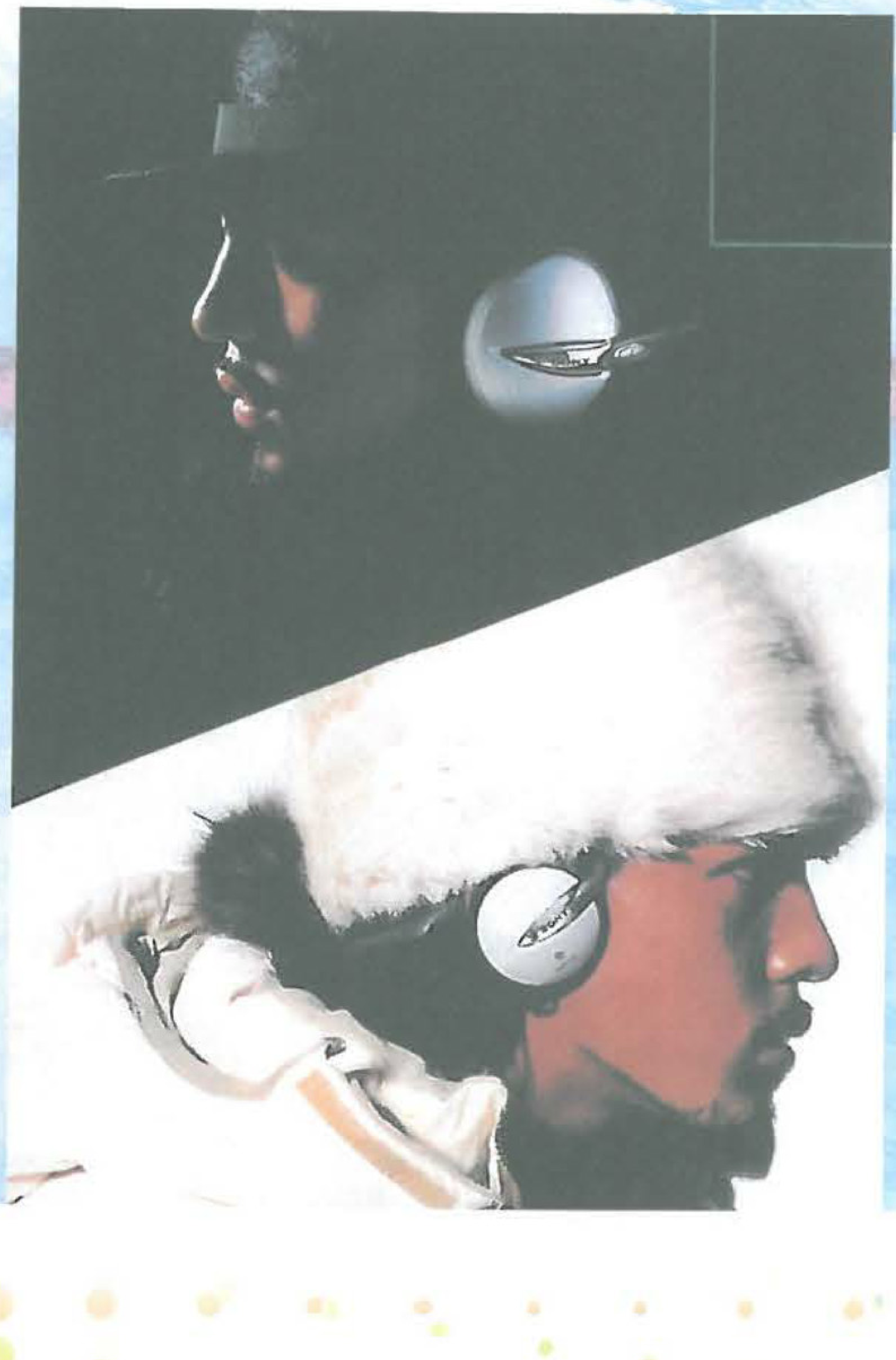
栏目主持人：靖亭

现在各大厂商为了各出奇谋，推出的MINI HI-FI除了本身的功能要有一定水准，外型方面更是十分考究！最近PIONEER先锋推出了一款直立式MINI HI-FI连MD，外型独特，操作简便，MD输入名字的程序也十分简单，相当不错。

由SONY推出的最新DVD机，除了外型独特、体积非常轻巧外，还是DVD史上第一个可以直立放置的DVD机。你别看它体积非常小巧，性能还相当不错呢，正所谓，麻雀虽小，五脏俱全。

SONY最近推出的NECKBAND HEADPHONE已经逐渐被定位于时尚服饰之列，这次为大家介绍的这种NECKBAND HEADPHONE，除了在音质方面有更完美的表现，外型更是颇为新潮，并且有多种不同的颜色以供选择。

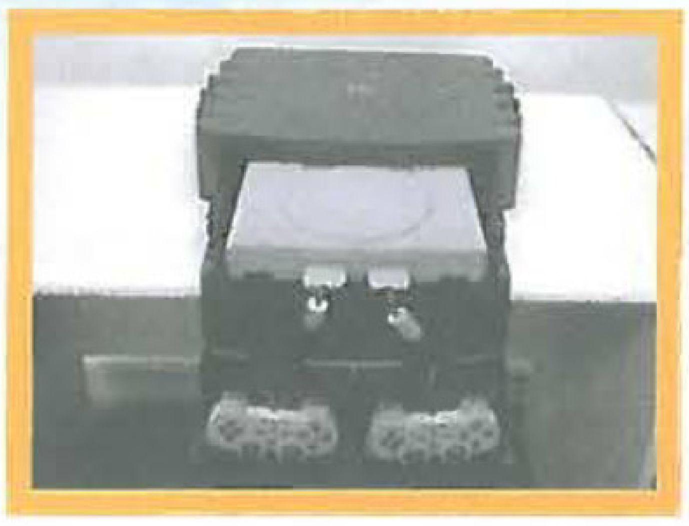




KENWOOD的最新产品超小型喇叭。你可不要小看这个小东西，它的音源可是非常优美的呢，绝对有实力以完美的声音演绎出美妙的音乐。而且款式设计得也很新颖独特，就算是单独作为一件小摆设也满不错的。

As long as you love us!

玩具精品



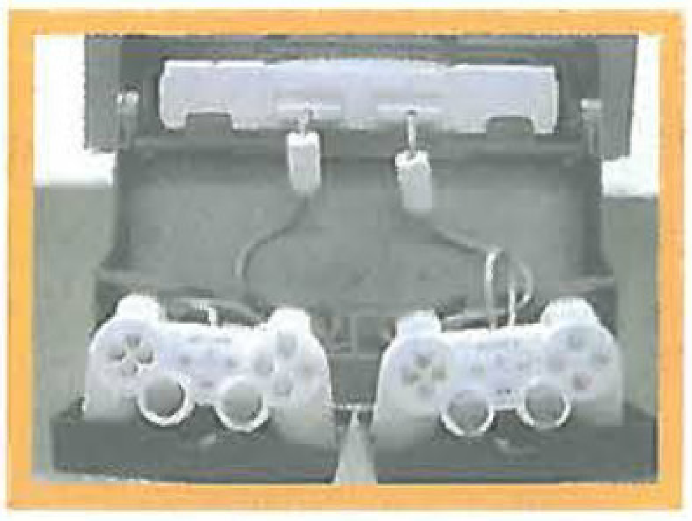
GB强化配件

声音震动强化配件

图示是一款震动配件——Shock And Rock，会随游戏的音效转变而震动，充电后可以连续使用10个小时，并可充电后重复使用，还有一对外置的立体扬声器，也可以配合耳机使用！

PS机架

相信大家都被PS的手柄线所困扰，下面便为大家介绍一个PS的专用架，不但可以安放PS和手柄，而且装合十分简单，只须拉起中间的抽屉，便可更换PS及PS游戏。上面还能放一部小型电视，非常方便实用。



Game Boy 光源改善工具登场

在玩GBC的时候，通常需要比较充足的光线，否则会看不到画面，这是因为GBC本身的TFT液晶画面不能作对比度的调节。下面这个名为《Worm Light》的配件，可以用来解决这一问题，它会将GBC本身的电源变成光源，不需要外置电源。

DC新手柄　外形娇小

近日ASCII为DC推出的新手柄外形跟SATURN的原装手柄十分相似，就连重量也非常接近，所不同的是ASCII PAD删去了顶部L及R键，只保留了前方的横排六按钮；但上排的三个按钮却比SATURN的大得多，而且并非像SATURN PAD样的凸出来。

附设震动

论功能，ASCII可比原装DC手柄或其它的DC大手柄更出色。首先，ASCII已备有一个不需外置电源的推动马打，并且能对应绝大部分带震动的游戏。可以在插着VMS的同时，又可享受震动效果，并且不需要在SAVE时，将震动硬件PURN PURN PACK拔出再转换为VMS。另外，在ASCII PAD的右上方还设有一个震动开关钮，即使玩者在游戏开始前的OPYION中开启了震动，也可在游戏中途关上。

VIRTUA STRIKER Ver.2000.1

如何使用一些特殊的球队，例如雪人队、外星人队及SEGA队等。

使用雪人队的方法

首先进入选队的画面，然后按顺序选择YUGOSLAVIA队、USA队、KOREA队和TALY队，并且在每一支队伍上都按一下START键，然后便会发现在选队的画面中出现YUKI CHAN，即隐藏球队之一的雪人队。

使用外星人队的方法

首先要使用叫出雪人队的方法，当雪人队出现在选队的画面时，再在YUKI CHAN队上，按紧START键再按A键，然后便可选择使用另一支隐藏队伍外星人队了。

使用SEGA队

其实使用ESGA队的方法和使用雪人队的方法十分相似，玩者只要先留意一下各队伍的名字，然后再依次序在第一个英文字母是F、C、S、E、G、A的球队上按一下START键，之后玩者便可使用到一队代表SEGA的隐藏球队!

打破闷局！在其他模式中选用隐藏队伍？

上面介绍的这些球队只能在ARCADE MODE中选用，不过只要先在ARCADE MODE中使用SEGA队及雪人队完成游戏一次，便可在其他模式中选这两支隐藏队伍。

ARC THE LAD Ⅲ (PS)

容易赚钱的方法

在本集游戏的后半部会非常缺钱。现在给你介绍一个容易赚钱的方法，就是要有“白くかがやく原石”和“プラチナのよろい”。前者可在战斗中或宝箱中找到，后者则和“ギスレム”的“デンヅヤG一ド一”战斗即可。有这两个物品后，便到教会集落的武器(ウェポン)教会进行实验，便可以得到“かがやくよろい”，把它卖掉的话便可得到三万G!

火热秘技ABC…

心跳回忆2

在《心跳2》中其实可以打电话给前作的女主角，方法是按紧R2键然后把ICON移至画面中的电话按一下○键，再输入上集女角的电话号码便可，不过有可能听到的只是电话录音。

各前作女角的电话号码

角色名称	电话号码
藤崎诗织	□○□-○×△-×○△○
美树原爱	□○□-○×△-△×○○
清川望	□○□-△××-○×△×
虹野沙希	□○□-△×○-△△××
古式由加利	□○□-○○○-×△△×
片桐彩子	□○□-△×○-×○×○
如月未绪	□○□-××△-○△○×
续绪结菜	□○□-△△△-○○×○
朝日奈夕子	□○□-○△○-×△○△
镜魅罗	□○□-△△×-○××△
早乙女优美	□○□-○○○-△△×○
馆林见晴	□○□-○○△-××○△
伊集院丽	□○□-○△×-○△×○

TOMORROW NEVER DIES

使角色变成无敌

先按一下START键，然后输入SELECT、SELECT、○、○、△、△、△、△便可。

立刻跳版

先按一下START，然后再输入SELECT、SELECT、○、○、SELECT、○便可。

“穿”墙？

在游戏中先按一下START，再输入SELECT、SELECT、○、○、SELECT、SELECT、○、○便可使用这个技能。

西游记(PS)

八戒的卷物“大满汉全席”

由第二章开始，故事便开始讲述八戒要到世界学习料理。这时只要依序到：玉门关道具屋>灭法的药屋>比丘的道场>龟慈的锻冶屋>吐火罗的酒场，然后和店中人说话，便可得到卷物“大满汉全席”。“大满汉全席”具有强劲的大范围杀伤力，是游戏后半段不可或缺的物品。

最强神将“九天雷帝”

依照以下方法，便可得到最强神将

1.第1章　“梦幻境”得到“雷帝之兜”

2.第2章　从玉门关的锻治屋得知“雷帝的传说”

3.第2章　在白鹿洞宝箱中得到“雷帝之铠”

4.第2章　与且末之战得到“雷帝之腕轮”

5.第2章　从桂阳的药屋中得知“雷帝的道具传说”

6.第2章　在风云洞、牛魔王的王座后发现宝箱，得到“雷帝之魂”

7.第3章　靖海浦的道场得知雷帝所在

8.第3章　崩雪岭，战胜后即可得到“九天雷帝”

把武器改做成Level 6

一般情况，武器最多只可改造到Level 5。这时以使Level 5武器的人物和夕桐镇或靖海浦的锻冶师父谈话，然后依次到“夕桐镇的道场”、“开地的药屋”“靖海浦的酒场”探取情报，最后再到狮波罗，打败战斗狮波罗后便可得到“指地成钢珠”。拿着它到靖海浦便可锻炼最强武器。

游戏王真DUEL MONSTERS-被封印的记忆-

POS隐藏模式

PS/SLG/KONAMI

当玩者完成PocketStation内的COMPAIGN MODE之后，再进入选择模式的画面内输入“右、右、左、右、左、左、右、左”，便可获得一个叫PASSWORD MODE的神秘模式。

GRAN TRISMO2(GT赛车2)

12部隐藏车的出现方法

首先要取得C级牌照，然后参加特定的比赛并且取得第一位。

PEUGEOT 306 RALLY CAR
必须要参加的赛事:
TAHITI ROAD
(FF/225PS/1160KG)

MITSUBISHILANCER EVOLUTION IV RALLY CAR
必须要参加的赛事:
SUPER SPEEDWAY
(4WD/280PS/1350KG)

MINI COOPER 1275S MK1(RALLY CAR)
必须要参加的赛事:
VALLY SPEEDWAY
(FF/225PS/1238KG)

DAIHATSU STORIA X4 RALLY CAR
必须要参加的赛事:
MIFDIELD RACEWAY
(4WD/155PS/840KG)

ASTON MARTIN V8 VANTAGE
必须要参加的赛事:
SEATTLE SHORT COURSE
(FR/558PS/1990KG)

THE NEW DODGE VIPER GTS
必须要参加的赛事:
SEATTLE CIRCUIT
(FR/456PS/1531KG)

TOYOTA CELICA GT-FOUR RALLY CAR
必须要参加的赛事:
LAGUNA SECA RACEWAY
(4WK/255PS/1350KG)

RENAULT CLIO SPORT V6 24V
必须要参加的赛事:
HIGH SPEED RING
(MR/253PS/1250KG)

VENTURI ATLANTIQUE 400GT
必须要参加的赛事:
POME SHORT COURSE
(MR/414PS/1150KG)

RUF CRT 2
必须要参加的赛事:
POME CIRCUIT
(4WD/580PS/1380KG)

JAGUAR XKR COUPE
必须要参加的赛事:
HILL SPEEDWAY
(FR/357PS/1840KG)

VOLKSWAGEN GOLF RALLY CAR
必须要参加的赛事:
GRINDELWALD
(FF/225PS/1238KG)

DANCING STAGE FEATURING TRUE KISS DESTINATION(PS)

super maniac mode

在标题画面按右、左、右、左、下、上、上、左、右便可进入超难的super maniac mode。(选择难度时就会出现)

FREE MODE

在标题画面按上、上、下、下、左、右、左、右便可进入FREE MODE，和super maniac相反，难度超低。(选择难度时就会出现)

CHRONO CROSS 超时空之轮

三件特殊道具送给你!

如果玩者已经得到爆机SAVE，则当玩者重新开始游戏时，会发现自己身上多了三件特殊道具，分别是“时のたまご”、“身代わりの护符”、“试作时间变速器”。

随时叫出最后BOSS和他战斗?

如果玩者想再一次和最后BOSS决战，同样先得完成游戏一次取得爆机SAVE，然后选择继承等级的模式进行游戏，这时只要前往

“オパーサの滨”使用“时のたまご”，便可叫出BOSS和他再来一场生死之战!

超强难度模式

首先完成游戏一次，然后在爆机时记录了爆机的进度，返回标题画面时选择CONTINUE，便会发现在CONTINUE内多了一项名为“强NEW GAME”的模式，选择此模式开始新游戏，便能以爆机时的能力值开始游戏了!

TEST DRIVE 6

隐藏秘码大公开

输密码后所出现的东西	密码
ALL CHALLENGES	OPIOP
ALL CARS	DFGY
ALL TRACKS	ERDRTH
ALL QUCIK TRACKS	CVCVBM
SHORT TRACKS	QTFHYF
$6000000	AKJGQ
DISABLE CHECKPOINT	FFOEMIT

电脑战机 VIRTUAL ON-ORATORI

TANGRAM-M.S.B.S. Ver.5.45
DC/ACT/SEGA

M.S.B.S.Ver.5.2追加条件

只要全部角色都爆过一次机或以上，便可以玩到M.S.B.S.Ver.5.2。

隐藏胜利姿势

如果玩者所使用的机体是SPECINEFF的话，当与RAIDEN对战时，你在残余1%能源(详细数值不明)的情况下胜出的话，便会出现隐藏胜利姿势；如果玩者所使用的机体是DORUDORAY的话，当与ANGELAN对战时，你在残余1%能源(详细数值不明)的情况低下胜出的话，便会出现隐藏胜利姿势。

TOMB RAIDER 古墓丽影

THE LAST REVELATION

立刻过版的方法!

在游戏中，玩者先控制主角面向北方的位置，然后再按一下STRAT打开视窗画面，把指示栏移到LOAD GAME这一栏，之后快速输入L1、L2、R1、R2、上，然后当玩者返回游戏时便可立刻跳版。

获得全武器、无限子弹及无限回复药包

先要控制主角面向北方，然后再按START打开视窗画面，把指示栏移到S M A L L MEDIPACK，接着快速输入L1、L2、R1、R2、上后，当玩者返回游戏时便可得到全武器、无限子弹及无限回复药包等的东西。

获得全道具的方法!

和之前两个秘技的方法一样，让主角面向北方，然后按一下START进入视窗画面之内，再选LAGE MEDIPACK项指令那里，接着快速输入L1、L2、R1、R2、下，再返回游戏，便可得到全道具。

实况 J.LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER

KONAMI/SPT/日版
"选手作成"时能力最高
30102695 0063
30102688 0063
30102689 0063
30102690 0063
30102691 0063
30102692 0063
30102693 0063
30102694 0063
30102695 0063
30102696 0063
30102697 0063
30102698 0063
30102699 0063
3010269A 0063
3010269B 0063
3010269C 0063
3010269D 0063
3010269E 0063
3010269F 0063
SUCCESS.STATUS
300804A 00XX
XX=00~04(无→有)
魂
300804A2 00FF
体力
300804A4 009F
决定力
800804A6 01E0
SHOOT
800804A8 01E0
CURVE
800804AA 01E0
SPEED
800804AC 01E0
DASH
800804AE 01E0
STAMINA
800804B0 01E0
JUMP
800804B2 01E0
KEEP
800804B4 01E0
DEFENCE
800804B6 01E0
PASS
800804B8 01E0
SUCCESS.得意技
DRIBBLE
800804D8 XXXX
FEINT
800804DA XXXX
THROUGH
800804DC XXXX
LONG
800804DE XXXX
MIDDLE
800804E0 XXXX
ROOF
800804E2 XXXX
OVERHEAD
800804E4 XXXX
PLAY
800804E6 XXXX
HEAD
800804E8 XXXX
DIVING
800804EA XXXX
SLIDING
800804EC XXXX
POST
800804EE XXXX
マンマクー
800804F0 XXXX
INTERCEPT
800804F2 XXXX
HIGHBALL
800804F4 XXXX
CORNER
800804F6 XXXX
FREE
800804F8 XXXX
LONG SLOW
800804FA XXXX
PK(キッカー)
800804FC XXXX
PK(KEEPER)
800804FE XXXX
LONG PASS
80080500 XXXX
トラップ
80080502 XXXX
XXXX=
0000(OFF)
0001(ON)
最多只可有六个
SUCCESS.特征
80080528 XXXX
8008052A XXXX
8008052C XXXX
8008052E XXXX
80080530 XXXX
80080532 XXXX
之后 +2H
SUCCESS.体情报
80080568 XXXX
8008056A XXXX
8008056C XXXX
8008056E XXXX
80080570 XXXX
之后 +2H
SUCCESS.ITEM
800805BC XXXX
800805BE XXXX
800805C0 XXXX
800805C2 XXXX
800805C4 XXXX
之后 +2H

GT 赛车 2

最高分数
801D19C8 5638
801D19CA 054C
时间停滞
80046EB4 0000
以第二道开始(街机模式)
D00AA4AC 0000
800AA4AC 0002
以第二道开始(多重模式)
D00AA4BC 0000
800AA4BC 0002
最高速度
D01C9C0A BFEF
800AA4EA 0040
所有驾照 s
B00A00A4 0000
301CB159 0004
IA
B00A00A4 0000
301CBE29 0004
IB
B00A00A4 0000
301CBE29 0004
IC
B00A00A4 0000
301CC491 0004
A
B00A00A4 0000
301CCAF9 0004
B
B00A00A4 0000
301CD161 0004
可选择 Class-S 的跑道和 10 种车子和可选择 Rally Car 的 24 种车子
B0150001 0000
301C9DE8 00FF
金钱最多
801D19C8 E0FF
801D19CA 05F5

古古罗莎多罗～悠久之瞳～

SUNSOFT/RPG/日版
无限金钱
8008F420 FFFF
8008F422 FFFF
高速化
D003B2E8 FFE9
8003B2E8 0001
全图监
50009201 0000
3008F9B2 0001
50001801 0000
3008FA4A 0001

THE LEGEND OF DRAGOON

SCE/RPG/日版

开机码

D01BF172 1040

801BF172 1000

D00FAA36 1040

800FAA36 1000

无限金钱

800B995C 967F

800B995E 0098

战斗后金钱最多

800BB620 FFFF

战斗后经验值最多

800BB65C 423F

800BB65E 000F

游戏时间 00：00

800B9968 0000

800B996A 0000

随时 SAVE

30059068 0001

经验值最大

801CA6B8 869F

801C46BA 0001

HP

801C46E8 03E7

801C46EA 03E7

MP

801C46EC 03E7

801C46EE 03E7

AT

801C46F0 03E7

DF

801C46F2 03E7

STR

801C46F4 03E7

INT

801C46F6 03E7

MOVE

801C46F8 03E7

SPEED

801C46FA 03E7

BEATMANIA 2ND MIX(THE BEST)

KONAMI/SLG/日版

TRINING 及 FREE MODE 全曲

DISC 1

800B33B8 0000

800B33BA 0000

DISC2

800B33BC 0000

800B33BE 0000

1P AUTO PLAY

800C33A8 0001

2P AUTO PLAY

800C33A8 0002

1P&2P AUTO PLAY

800C33A8 0003

1P 不减能源

800C33F0 04A0

2P 不减能源

800C33F2 04A0

1P 得分 999999

800C33D8 000F

800C33DA 423F

2P 得分 999999

800C33DC 000F

800C33DE 423F

KCET
Konami Computer Entertainment Tokyo

GROWLANSER

ALTUS/RPG/日版

无限金钱

80194304 423F

80194306 000F

无限 ITEM

D008959E A230

8008959E 2400

MP 不减

D003047E A622

8003047E 2400

最多 BONUS POINT

L2

D0113B84 0001

80114442 0901

全 ITEM

B0E10002 0000

801DDA09 8009

B0E10002 0001

801DDD06 0001

武器数量最多

301DE22E 0063

防具最多

301DE230 0035

配件最多

301DE232 001A

重要道具最多

301DE234 001B

主角能力修改

DRAGON VALOR

NAMCO/RPG/日版

开机码

D01BF172 1040

801BF172 1000

D00FAA36 1040

800FAA36 1000

金钱无限

800B995C 423F

800B995E 000F

无敌

80089A34 0000

主角 HP 最高

80089A6E 03E7

80089A70 03E7

主角 MP 最高

80089A72 03E7

80089A74 03E7

最高 VAL

800A2180 270F

800A2182 0000

全魔法 LEVEL 最高

B0080002 0000

800A2190 0001

B0040002 0000

800A21B6 0303

OR

800A2190 0001

800A2192 0001

800A2194 0001

800A2198 0001

800A219A 0001

800A219C 0001

800A219E 0001

800A21B6 0303

800A21B8 0303

800A21BA 0303

800A21BC 0303

全 ITEM 及 ITEM 数最多

B0030002 0000

800A2168 270F

B0060002 0000

800A2184 270F

B00B0002 0000

800A21A0 270F

OR

800A2168 270F

800A216A 270F

800A216C 270F

800A2184 270F

800A2186 270F

800A2188 270F

800A218A 270F

800A218C 270F

800A218E 270F

800A21A0 270F

800A21A2 270F

800A21A4 270F

800A21A6 270F

800A21A8 270F

800A21AA 270F

800A21AC 270F

800A21AE 270F

800A21B0 270F

800A21B2 270F

800A21B4 270F

星之心畫廊

春节快到了，LEO正在热烈地盼望那宝贵的十多天假日呢！（老编怒吼：你给我做好刊物再想放假！！）OH！不，LEO正在热烈地盼望放完假回来再工作呢！（口是心非的……）各位读者们，大家一定要好好地过一个春节，然后继续支持我们啊！（经典广告了……有一个好消息和一个不太好的消息，好消息是有更多新读者往我们这个栏目投稿。)坏消息是来稿的尺寸越来越大了，请各位读者留意，本画廊要求画稿一般不超过A4大小的……好了，希望以后各位作者留意就是了……放假回来见！各位读者!

夕阳之歌

本期最好的作品了哦！夕阳、海滩，雪向着理想的京奔去……编辑部里大家最欣赏的就是这个京的画法了，好好……♥♥♥♥☆

作者：深圳　黄晓芬

草稚京

98（或者97或者96或者95再或者94）的京，一脸认真的是要和八神决斗吗？什么？“不刊登我我就出大蛇X”？？小生怕怕，让京大侠出来吧…… ♥♥☆

作者：黑龙江省哈尔滨市 宋小秋

风云

随着《风云》在国内掀起热潮，喜欢聂风和步惊云的人也多了不少……据天使说，这步惊云象郑XX比象郭XX还多一点，LEO也深有同感啊！哈哈！ ♥♥♥☆

作者：福建省厦门市 张鹭伟

生化外传之WC补遗

不说还不知道，生化里面的确是没有WC的呀！还有他们就是在警察局啊（有背景为证明）！里昂还说什么“到警局告你”？（P.S.你的5小时加高烧画稿收到了，但太大了，登不上！用这个补救哦！）♥♥♥☆

作者：江西省景德镇　恐龙

???

再次不懂了，兵蜂里面的人物我不是太熟悉的啊！（所以还请大家以后来稿件的时候在背后写清楚作品名字以方便我们工作。）还有后面的“第三者”是哪个呢？ ♥♥♥

作者：浙江省乐清市　张志磊

侍魂之阿斯拉

很有气势的“单眼阿斯拉”。嘻嘻。不愧是艺术学院的……可我还是比较喜欢右京（个人爱好而已），但喜欢右京的人太少了……♥♥♥☆

作者：河南开封市　郭　蕤

草薙对八神

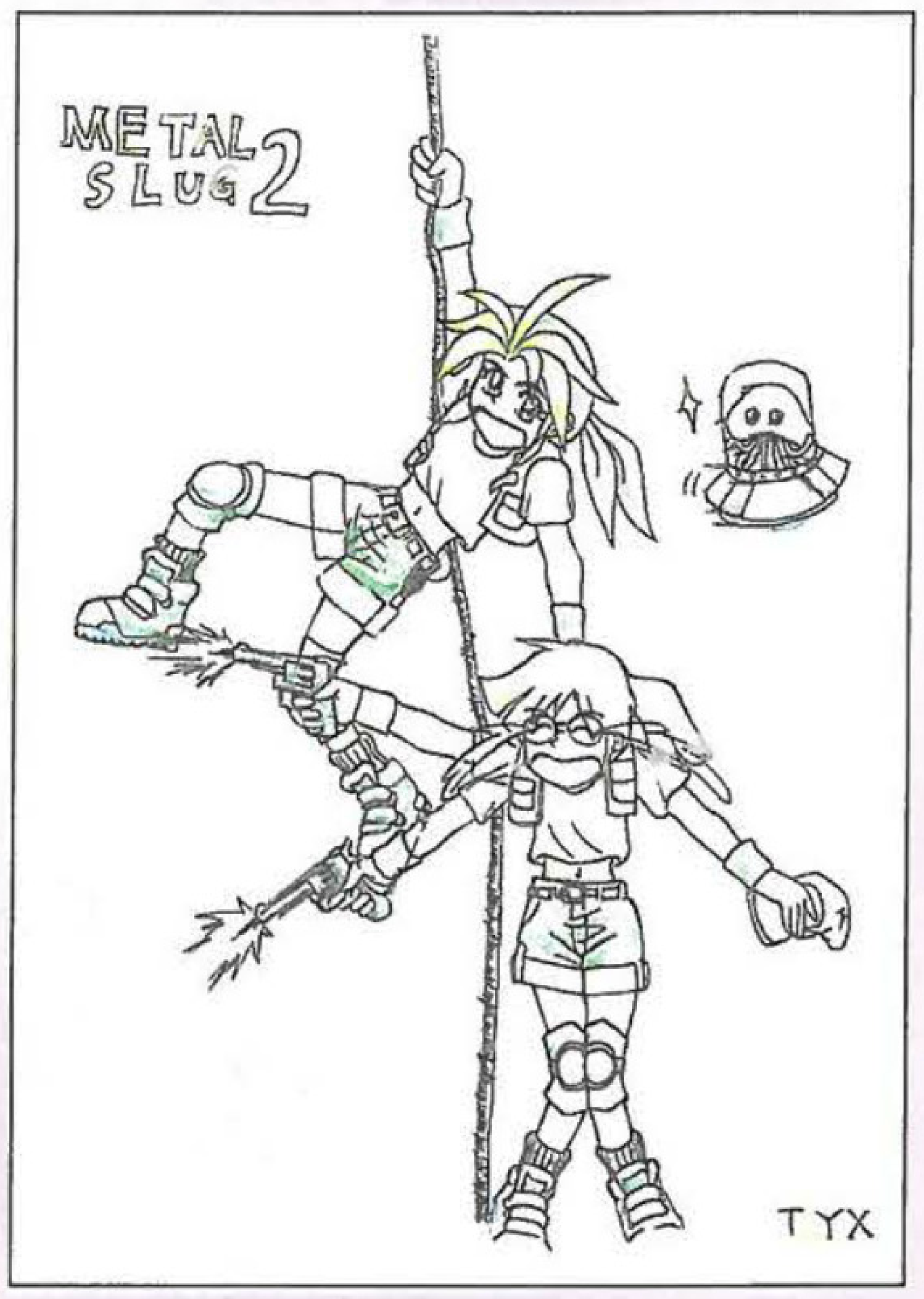
摆出经典姿势的京和庵很有杀气……不过此两人象少年版的哦！另外还有以后尽量加上背景好吗？♥♥♥

作者：山西省大同市 甄獬帐

活跳尸阿爽

本人的孤陋寡闻程度趋向于无穷大了……连续第N次有不知道哪里来的人物了……不过画稿还是不错的，登之！♥♥♥☆

作者：北京市　张爽



METAI SLUG2

很有趣的一幅图画呢……如果背景不那么单调就更好了。画风很Q，很期望能看到你的下一幅来稿哩！继续努力呵！♥♥♥

作者：广西省桂林市　唐宇希

娜可露露

虽然画得并不是太好，但画风很独特呢！还有下次来稿的时候记得要加上邮编呀！♥♥♥

作者：广东省湛江市　衣谷

美人鱼：

在一堆彩色画稿中看到这样一幅黑白画令人有一种清新的感觉，真好。但我认为这个还不是安徒生笔下的美人鱼，各位读者认为如何？♥♥☆

作者：河北省邢台市王静

游戏机实用技术 Practical Techniques For Games

SALON OF PLAYERS

玩友沙龍

天使浅唱

□/邪魔天使主持

哈哈哈！各位玩友大家好。这一期的玩友沙龙由我来主持(好不容易夺权成功，可喜可贺，呵呵)，请各位读者朋友们多多捧场！所谓衣不如“旧”，人不如“新”所以大家……啊～～我的新衣服怎么多了两个洞一块泥？这时靖亭摆弄着手中的剪刀对我说“好好干！虽然你这个天使在人间没呆多久，可是希望还是满人间的呀……”靖亭越说越激动。当她热泪盈眶，一脸对美好未来的憧憬，深情地望着我时，只见一付重担向着我飞扑而来。唉呀呀！风紧，扯乎！各位玩友啊！我虽然极想当主持人。可是，可是看我现在的形像，只能去丐帮做帮主了。(转向主编)主编啊，我们再加一个“GAME丐帮的栏目好不好……

沙龙公告板

为了充分展现玩友的个人风彩，我们沙龙会员的资料项目将在近期稍做改动。请要入会的玩友在来信中给出以下资料：个人彩照、姓名、别名、性别、生日、拥有游戏机类型、最喜欢的游戏类型、其它爱好、友情赠言、通信方式、GAME真言。所谓“GAME真言”是玩友自以为非常得意的关于游戏的经典语句，但一定得要是自己的话，并且只是两三句浓缩的精华。我会把特别能打动人的“真言”登在沙龙中。

朱艺峰

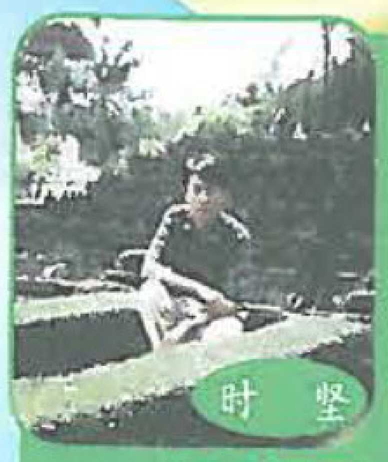
000076

编号：0000076
姓名：朱艺峰
性别：男
年龄：18岁
生日：81年4月9日
星座：白羊座
爱好：电玩，音乐，卡通
附言 Hi Come on(boys or girls)
地址：宁夏吴忠市建筑公司家属楼162号
电话：0953-2023495
邮编：751100

伊 伟

000077

编号：0000077
姓名：尹 伟
性别：男
年龄：20岁
星座：处女座
爱好：电玩，漫画，音乐，足球，上网
附言：明明知道电玩“苦”，偏偏对你牵肠挂肚！
地址：四川省成都市华西医科大学82号
邮编：610041



时 坚

000078

编号：0000078
姓名：时坚
性别：男
年龄：17岁
星座：人马座
爱好：电玩、听歌
附言：游戏不能不玩，朋友不能不交，让我们一起为中国的电玩业奋斗吧！
地址：黑龙江省哈尔滨市道里区北麟街121号第一中学高一九班
邮编：150010

张 韧

000079

编号：0000079
姓名：张韧
性别：男
生日：1981年1月28日
星座：水瓶座
爱好：溜冰，玩游戏，看日本动画片，日本偶象剧，听CD
附言：DDR越跳越帅，格斗王越玩越酷
地址：湖南省长沙市长沙钢厂宿舍五栋702房
电话：0731-4144045
BP:127-5635366
邮编：410001

汪家卫

000080

编号：0000080
姓名：汪家卫
性别：男
年龄：16岁
星座：双子座
爱好：电玩，动漫，足球，
附言：告诉你我等待的是你，并不是孤单时才想起与你联络
地址：贵州安顺市滨河路22号附11号或贵州安顺地区二中高二(3)汪家卫收
邮编：561000

薛 超

000081

编号：0000081
姓名：薛超
性别：男
年龄：18岁
星座：巨蟹座
生日：1981年6月29日
爱好：玩游戏，踢球，看足球，交朋友
附言：玩游戏不是万能的，但不玩游戏是万万不能的
地址：北京市昌平县沙河镇北铁厂宿舍1号楼3单元
电话：010-69732001
邮编：102206

贝 佳

000082

编号：0000082
姓名：贝佳
性别：男
年龄：16岁
星座：金牛座
爱好：打PS踢足球
附言：PS是我最爱，愿与天下支持PS的玩家结友，来信必复
地址：安徽省淮南市第一中学高一(6)班
邮编：232001

梁智杰

000083

编号：0000083
姓名：梁智杰
性别：男
生日：1980年10月23日
星座：天秤座
爱好：PS，PC足球，听歌，唱歌，旅游
附言：我最大的愿望就是出中国人自己的游戏机种，且占领全球市场。
地址：南宁市广西民族学院数学与计算机科学系99(1)班
邮编：530006

欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊。

游戏发售大观园

Play Station

[2000 年 1 月]

6 日		
REVOLT	ACCLAIMJAPAN	RAC
ROBIN CELLUBID 之冒险	GUST	AVG
SHBASU 1-2-3 DESTNY! 能够改变命运者! (对应Pock et Station)	JALECO	RPG
RAOE THE BEAT VOL.1 大孤弯岸 BATTLE	MTO	RAC
SUPERROBOT 大战 EX	BANPRESTO	SRPG
DIRT CHAMP MOTO CROSS NO.1	MEDIARING	RAC
SUMMONNIGHT	BANPRESTO	SRPG
13 日		
V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	SPIKE	RAC
山路 MAXG	ATLUS	RAC
HEIWA PARLOR! PRO 雷朋三世 SPECIAL	三井烽 / 日本 ELENE	SLG
20 日		
BEAT PLANET MUSIC	SCEI	ACT
RESCUE SHOOT BU BIBO	NAMCO	STG
PANDORA MAX SERIES VO1.2 呼唤死者馆	PANDORA BOX	AVG
抵买 SERIE S2 皇龙三国演义	XING ENTERTANMENT	SLG
27 日		
NEUES	ESCOT	SLG
电车 GO!名古屋铁道编(对应 POCKET STATION)	TAITO	SLG
CHAOS BREAK-EPISODE FROM CHAOSHEAT-	TAITO	AAVG
THAT' S QT	KOEI	SLG
幻想之 ALTEMIS	翔泳社	AVG
轶信 MELODYVOLUME2	VINGKIDS	ETC
TONYHAWK' SPRO SKATER	SUCCESS	SPT
BEATMANIA APPEND 5THMIX-TIME TO GET DOWN-	KONAMI	SLG
SNK BEST COLLECTION REAL BOT (饿狼传说) SPECIAL DOMINATE DMIND	SNK	FIG
必杀 PACHINKO STATION NOW 3-妖怪演艺-	SUNSOFT	SLG
上旬		
20 世纪 STRIKER 列云	DAZZ	SPT
下旬		
NBA POWER DUNKERS5	KONAMI	SPT
FISHEYES II (对应 POCKET STATION)	PACKIN SOFT	SPT
1 月		
TACTICAL ARMER CUSTOM 饿沙罗鬼	BANDAI	SLG
CHASE THE EXPRESS	AVG	
BIO HAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	STG
超谜王	BANDAI VISUAL	ETC
夏色剑术小町	NEC INTERCHANNEL	SLG
PAOE THE BEST VOL.1 大阪弯岸 BATTLE	MTO	RAC

[2000 年 2 月]

3 日		
SUPER BLACK BASS X2	STAR FISH	SPT
ADI 之赠物	SCEI	PUZ
HEIWA PARLOR! PRO WERS TERN SPECIAL	日本 TELENET	TAB
拆毁 BLOCK2	TAMSOFT	PUZ
MONKEY MAGIC	SUNSOFT	ACT
10 日		
pop' n music 3 APPEND DISC	KONAMI	ETC
17 日		
NHL BLADE OF STEEL2000	KONAMI	SPT
AZITO3	BANPRESTO	SLG
GI JOCKEY 2000	KOEI	ACT
24 日		
失信 MELODY VOLUME3	VING KIDS	ETC
SUPER ROBOT 大战 A	BANPRESTO	SRPG
FOUR	TAOHUMANSYSTEM	PUZ
LUNA WING-超越时空之圣战-	翔泳社	AVG
GUTAR FREAKS PRREND DIS C 2NDMIX (暂称)	KONAMI	ETC
GAIL GUNNER	ASCII	ACT
成为 K-1 王者!	XINGERATAMMENT	FIG
上旬		
200EC7-LATTICE-	NUSITE	STG
下旬		
GUND RESS	STARFISH	ETC
2 月		
你的 STEADY	CDPROST	SLG
JETGO! (对应 POCKET STATION)	TAITO	SLG
格斗 GAME 野郎-FIGHTING GAME CREATOR-	IN CR EMENTP	ETC
BRAVE SAGA2	TAKARA	SRPG
KNIGHTS OF GENESIS-护神之黄昏-	ESCOT	SRPG
CODLB OARDERS 4	UEPSYS TEM	SPT
THRASHER SK8	UEP SYS TEM	SPT
007 TOMORROW NEVER DIES	EA SQUARE	ACT
NBA LIVE 2000	EA SPORT	SPT
VIGILANTE 8-2NDBATTLE-	SYSDO MERTERTANMET	ACT

Dreamcast

[2000 年 1 月]

6 日		
突掣! 去吧!! TOY RANGER	SEGA	ASTG
花组对战 C CLUMNS2	SEGA	PUZ
13 日		
超钢战纪机械王	CAPCOM	FIG
READY2 RUM BLE BOXNG-砸人欢笑之 MEGATONPUNCH-	SEGA	SPT
20 日		
RAIN BOW COTTON	SUCCESS	STG
上海 DYNASTY	SUCCESS	TAB
电车 GO! 2 高速成编 3000 番台	TAITO	SLG
AERO DANCING 轰队长之秘密 DISC	CRI	ETC
NFL2K	SEGA	SPT
27 日		
UNDER COVER AD 2025 KEI	PLISE INTERACTVE	AAVG
CRAZYTAXI	SEGA	RAC
R COMMANIA#203	SEGA	SLG
SENT IMEN TAL GRAFFITI2	NEC NTERCHANNEL	AVG
1 月		
七间秘馆战栗之微笑	KOEI	AVG
[2000 年 2 月]		
3 日		
BIO HAZARD-CODE: VERONICA-	CAPCOM	AVG
10 日		
POP' N MUSIC APPPEND DISC	KONAMI	SLG
17 日		
Dance Dance Revdution 2nd MIX Dreamcast Edtion(暂称)	KONAMI	SLG
sega GTH omol ogation SpecialSEGA	RAC	
24 日		
Aero Dancing F	CRI	STG
通讯对战 Logic Battle 大雪战	Forly Five	TAB
大神-郎箪斗记-由樱大战歌谣 HOW[红蜥蜴]开始-	SEGA	ETC
Dee Dee Planet	SEGA	ACT
GOLEM 中走失的孩子	OHRAMELPOT	APUZ
2 月		
Camier	JALECO	AAVG
TREASURE STRIKE	KID	ACT
www SOC CER-参加者募集! -	HAPPY?	SLG
SUPERMAGNE TICNIU NIU	元气	ACT

GAMEBOY

[2000 年 1 月]

DAFEEDUCK 全是昌号中的大富翁 SUNSOFT		ACT
AICHEMISTATELIERMANE CARFUIGUR 之练金卫士 IMAGINEER RPG		
Alchemst Ateler Marie-Czar Fugui 之练金卫士 (限定版)		
imagineer	RPG	
Atelier Elie-Czar Fuigur 之练金卫士-	imagineer	RPG
Alchemst -Czar Fugui 之练金卫士 (限定版)	imagineer	RPG
15 日		
lack 之大冒险-大魔王之逆袭-	imagineer	RPG
21 日		
仲好 PET SE RIES 1 可爱 HAMSTER (暂称)	MTO	SLG
27 日		
HYPER OLY MPICS WIN TER 2000	KONAMI	SPT
28 日		
Donkey kong Dinkey & Dkie(暂称)	任天堂	ACT
1 月		
FUNK THE9 BALL (暂称)	TAM	TAB
忍蛋乱太郎人质救出大作战 (暂称)	CULTURE BRAIN	ARPG

游戏机 实用技术 Practical Techniques ForGames

最HIT排行榜

最喜欢的街机游戏

1.拳皇 99	310
2.拳皇 98	250
3.拳皇 97	220
4.合金弹头 II	110
5.DDR	80
6.合金弹头 X	62
7.1945 II	55
8.侍魂 4	45
9.死亡之屋 2	44
10.三国战记	42

最喜欢游戏

1.生化危机 3 最后脱逃	347
2.最终幻想 8	275
3.胜利 11 人	160
4.生化危机 2	125
5.最终幻想 7	90
6.合金装备	87
7.R4	55
8.拳皇 98	52
9.圣剑传说	51
10.拳皇 97	50

本月仍然是 BH3 坐稳第一，看来 BH 的魅力真是没法挡。不知已改为 AVG 的 PE2 会对 BH3 造成多大的冲击？热切期待 DC 的“代号维罗尼卡”！从票数上看 FF8 第二的位置同样也是不可动摇且其前作 FF7 居第五位。相信 FF9 的推出会改变这一切。越玩越有味道的 WE4 可谓家用机史上的最强足球游戏 ，DC 版 VR2000.1 的推出虽然轰动，但必竟只是街机移植，还是更适于一币三分钟在机厅里 GOAL。BH2 居第五，无论如何，其剧本是全系列中最棒的，ADA……第六位是 MG・S，最近关于 MG・S 的各机种传闻闹得沸沸扬扬。下一次 MG・S 的主题还会是反核吗？GT 虽然贵为全球销量是 TOP 的 RAC，但很明显 R4 还是更能迎合大众玩家的口味。至于对国内来说不得不提的 KOF，也在榜中占据二席。SQUARE 上榜的第三款游戏“圣剑传说”占据第九，已有下滑的趋势。ARPG 玩家请注意 NAMCO 的“屠龙战记”。

最期待游戏

1.最终幻想 9	287
2.勇者斗恶龙 7	195
3.GT 赛车 2	182
4.莎木一章 横须贺	145
5.寄生前夜 2	135
6.心跳回忆 2	92
7.生化危机 代号维罗尼卡	75
8.超级机械人大战 α	65
9.SNK VS CAPCOM	62
10.口袋妖怪 金・银	42

最喜欢人物

1.八神庵 （KOF）	277
2.史考尔 （FF8）	212
3.不知火舞 （KOF）	122
4.草雉京 （KOF）	115
5.诗织 （心跳）	102
6.吉尔 （BH3）	100
7.莉诺娅 （FF8）	95
8.K´（KOF99）	62
9.真宫寺樱 （樱大战）	60
10.里昂 （BH2）	52

本月的最喜欢人物榜上八神依然冷峻的站在 NO.1 的牌子下。真不知他何时才会退位让贤呢？而第二位的史考尔亦是不俗。他脸上的刀疤确使他看上去更 COOL 更有型。看众玩友这么宠他，我都在考虑是不是去美容院精心的美上一条疤！第三位的不知火舞的确是一个万人迷。可是美女却终究是比不过八神这个酷男呀！而我心爱的草雉京这回却不幸掉了两位。对此最愤愤不平的可能不是小“草”而是本人。第四名这样的位置不上不下的，如此耻辱真是感同身受！提起第五名的诗织我就有点儿为她鸣不平了。“心跳”的玩家有哪一个是对诗织一往情深用情专一的？呜呜～～啊！丧尸！丧尸！勇敢的吉尔为什么从第三位降到第六了？也许是和丧尸无穷无尽的战斗使她厌倦了吧！不如去和莉诺娅一起战斗，感受另一种生活。既然可以做 SNK VS CAPCOM，我想做一个 SQUARE & CAPCOM 也不是不行吧！最后三位的 K'、真宫寺樱、里昂也都是好样的。不知下一期能不能还在榜上？

日本游戏排行榜

最畅销游戏排行榜

位置	游戏名称	机种	游戏厂商
1	POCKET MONSTER(口袋妖怪)金・银	GB	任天堂
2	CHRONO CROSS（时空之轮）	PS	SQUARE
3	THE LEGEND OF DRAGOON（龙骑士的传说）	PS	SCEI
4	心跳回忆 2	PS	KONAMI
5	VIRTUAL STRIKER VER2000.1	DC	SEGA
6	波子机王国 2	PS	ARUZE
7	SUNRISE 英雄谭	DC	SUNRISE
8	在哪里也一起	PS	SCEI
9	实况 J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER	PS	KONAMI
10	THE KING OF FIGHTERS '99（拳皇 '99）	NG	SNK

期待游戏期待榜

位置	游戏名称	机种	游戏厂商
1	DRAGON QUEST Ⅶ伊甸的战士们	PS	ENIX
2	樱大战 3	DC	SEGA&RED
3	VALKYRIE PROFILE	PS	ENIX
4	莎木 一章 横须贺	DC	SEGA
5	BIOHAZARD CODE:Veronica	DC	CAPCOM
6	萨尔达之传说 外传（暂定）	N64	任天堂
7	TALES OF ETERNIA	PS	NAMCO
8	GRAN TURISMO 2000	PS	SCEI
9	SUPER ROBOT 大战 α	PS	BANPRESTO
10	RIDGE RACER V	PS2	CAPCOM

“刊头设计”征稿启事

《游戏机实用技术》创刊已经一年多了。杂志是在无数热心读者的关心和支持下成长起来的。在此向大家致以深深的谢意。为了把杂志办得更好，给读者提供更多优质的游戏类资讯，我们需要热情读者们更多的支持。大家的每一个批评和每一条建议，都促使我们不断地修正杂志的内容和结构，使之更符合读者的要求，真正成为玩友们手中一本“实用”的游戏杂志。请大家拿出热情和天才的建议来塑造自己心目中理想的全彩印大型游戏月刊吧！

为了让一个更具有玩友们特色、更具年轻人的朝气、更富于现代气息的杂志封面出现在读者面前，现在本刊向全国的读者朋友们征集刊头设计。来吧！就从封面开始，让《游戏机实用技术》展现出你的风采！

来稿要求如下：

1.必须保留“游戏机实用技术”、“全彩印大型游戏月刊”、“×年×月号”和“总第×期”四个部分，并注意将“游戏机”三个字重点突出。

2.手绘或电脑制作均可。手绘稿件规格：A4（与杂志等大）；电脑制作的稿件请不要合层（最好为 PSD 格式），用 MO 储存文件，PC 和 MAC 格式的文件均可，并请寄彩喷打样稿一份。

3.作品请寄往本刊编辑部

邮寄地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱《游戏机实用技术》杂志社
邮政编码：730000

若刊头设计被选用，将获赠今后 10 年的《游戏机实用技术》。
为了我们大家的刊物，行动吧！
期待您的来稿！

thank you!

直接汇款从杂志社订阅 游戏机实用技术 Practical Techniques ForGames

1. 欢迎直接从杂志社订阅本刊．本刊每期定价人民币12元整，全年定价人民币144元整，可跨期、破季订阅。款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。汇款请寄：甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮编:730000，款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。(汇款时请在附言栏内注明期数和册数)

2. 直接从杂志社订阅本刊者，可免费获赠最新出版的街机类全彩印《电子娱乐》杂志一本。(共500本，先汇款先获赠，赠完为止。)

3. 订阅《游戏机实用技术》，有机会节省300元！只要您订阅《游戏机实用技术》全年12期，并选择信诺立® SIN NETS为您的虚拟主机提供商，您就可以得到一个免费国内域名、10个3兆电子信箱及相应的免费服务，同时享受信诺立为您提供的750元／年／30兆的虚拟主机优惠价。
咨询电话：(010)68178500−07

大奖多多　等你拿

凡从去年8月到今年7月期间，从本杂志社直接订阅一年本刊的读者可获得一次抽大奖机会：

一等奖一名：将获赠DREAMCAST主机一部
二等奖五名：将各获赠GAMEBOY掌上游戏机一部
三等奖五十名：将各获赠精美卡片一套

不要让获大奖的机会从您身边溜走哦！

7 3 0 0 0 0
中国人民邮政汇款通知
(样张)
(汇统3005丁)

请按照背面注意事项携带本通知和本人有效证件名章到________局所取款
(由兑付邮局填写)
(下面红线框内请汇款人用钢笔、毛笔或圆珠笔用蓝色或黑色墨水写清楚)
金额要紧接人民币三字大写，数字间不留间隙

汇款金额	人民币(大写) 壹佰肆拾肆元整		
收款人详细地址	兰州市耿家庄邮局99号信箱		
收款人姓名	《游戏机实用技术》杂志社		
汇款人详细地址	深圳市罗湖区人民南路深房广场十楼		
汇款人姓名	李　军	要否航空	
汇票字头/号码	汇款金额(小写)	汇款类别	收汇员
	144.00		

汇票号码	
收汇局	广东　深圳
收汇日期	
兑讫日戳	接收专号
兑付流水号	兑付员

邮政编码：518000

汇款人简短附言：特给杂志社汇入人民币壹佰肆拾肆元整，订阅自2000年1月至2000年12月一年的《游戏机实用技术》杂志，请查收。

照此样张赶紧汇款哦！

游戲機實用技術雜志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　　邮编：730000
电话：(0931)8659190　8668378　传真：(0931)8496387

定价：人民币12元

ISSN 1008-0600
02
9 771008 060006